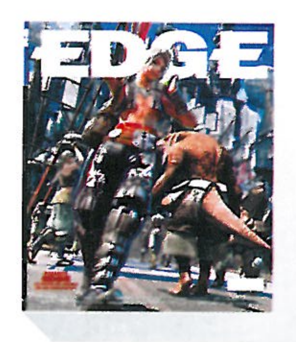


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº10
EDGE®
MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
PREMIOS EDGE
LO MEJOR DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
ESPAÑA 3,90€
00010
8 413042 500971
PORTUGAL CONT 4€
LO MÁS: DIRT: COLIN MCRAE OFF-ROAD COMMAND & CONQUER 3 GUILD WARS: NIGHTFALL LEFT 4 DEAD FREE RUNNING
NUEVO: RESISTANCE: FALL OF MAN WARIOWARE: SMOOTH MOVES EXCITE TRUCK GENJI: DAYS OF THE BLADE GUNPEY





Premios EDGE es más que una promesa, es un verdadero y exigente repaso a un sector, el de los videojuegos, que cada año produce ingentes cantidades de secuencias animadas, música y, sobre todo, nuevas ideas con las que sorprendernos a todos. En esta primera edición, las sorpresas han sido pocas. Todos hemos visto emerger la Revolution para convertirse en la Wii y quedar agotada en nuestro país desde los primeros días de su salida a la venta. Es indudable que el legado de la DS hace que Nintento esté nuevamente en boca de todos con su novedosa forma de jugar, mucho más allá de la tecnología, por lo que el premio a la Innovación es más que merecido. En videojuegos, *Final Fantasy XII* es mucho más que sus tres ediciones inmediatamente anteriores, la maestría en la elaboración de la historia y todo lo que rodea esta entrega lo convierte en el mejor juego del año. Te invito a descubrir el resto de categorías con sus respectivos finalistas, todo desde la visión más exigente de los juegos, como te tenemos acostumbrado.

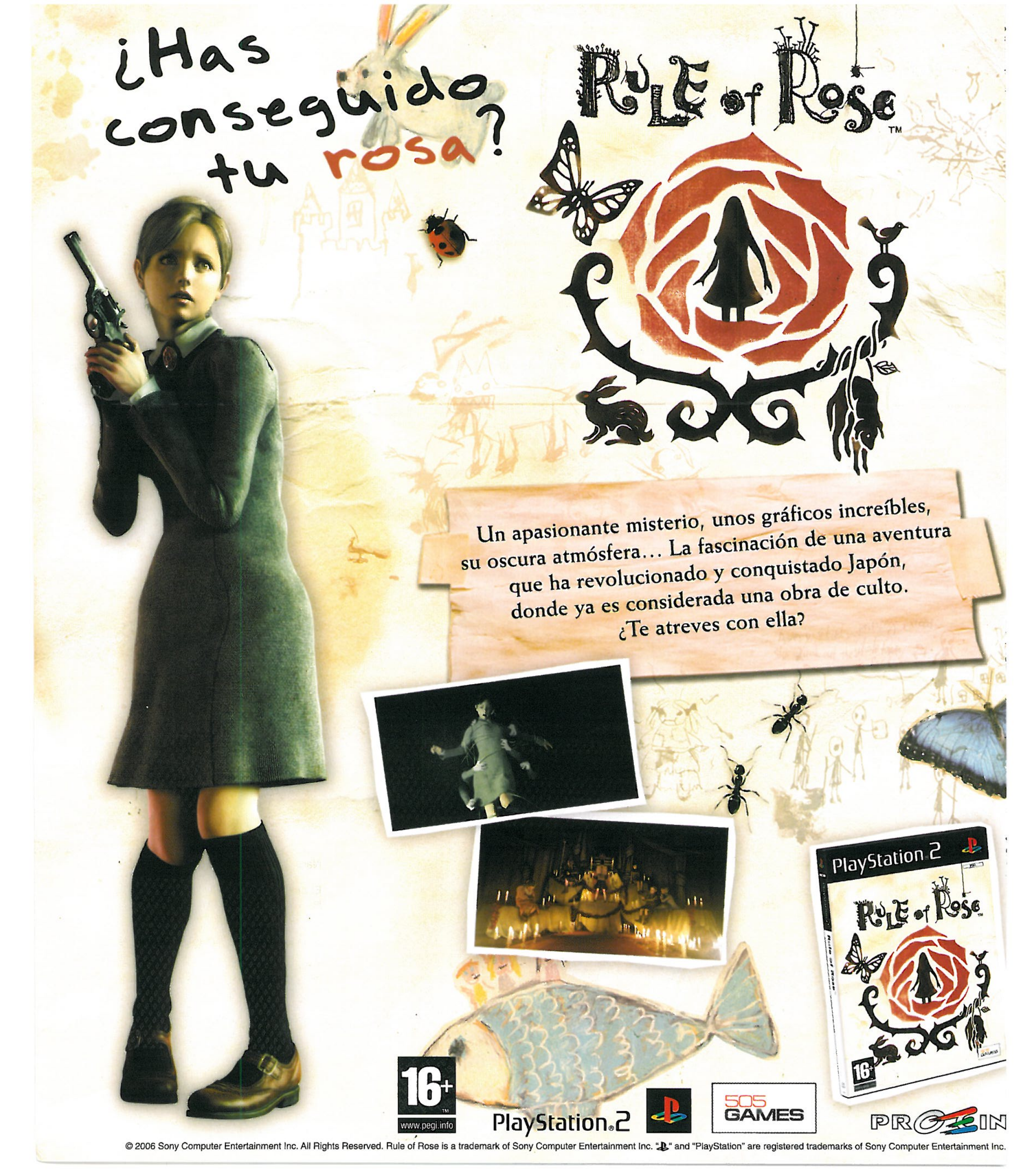
Son muchos los reportajes interesantes que componen nuestro número 10, pero me trae especiales recuerdos el dedicado a *Choplifter,* un juego tan básico que hoy parece una tontería, pero en su momento estábamos en la redacción de PC World "enganchados" intentanto salvar a esos personajillos que iban y venían por la pantalla. Es inevitable la comparación con lo que ahora disfrutamos y la inmensa variedad de juegos que tenemos a nuestra disposición. Por último, te recomiendo el completo artículo sobre los Logros de la XBox 360 que, tras las críticas al artículo sobre la PS3 del número anterior, bien vale afirmar que la mejor consola actual en juegos en red es sin duda la 360, y seguro que lo será durante mucho tiempo, ya que en este campo pocos le pueden enseñar nada a Microsoft.

10 números pueden parecer muchos, pero a mí se me han pasado en un suspiro, seguro que el número 20 seremos mejores. Que disfrutes de EDGE.

AITOR URRACA, DIRECTOR.







¿Has conseguido tu rosa?
RULE of ROSE™
Un apasionante misterio, unos gráficos increíbles, su oscura atmósfera... La fascinación de una aventura que ha revolucionado y conquistado Japón, donde ya es considerada una obra de culto. ¿Te atreves con ella?
PlayStation 2
RULE of ROSE
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
505 GAMES
PROEIN
© 2006 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Rule of Rose is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez, Santiago Quiñones y Lola Mayo.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 6/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 10

Este mes











Todos los meses

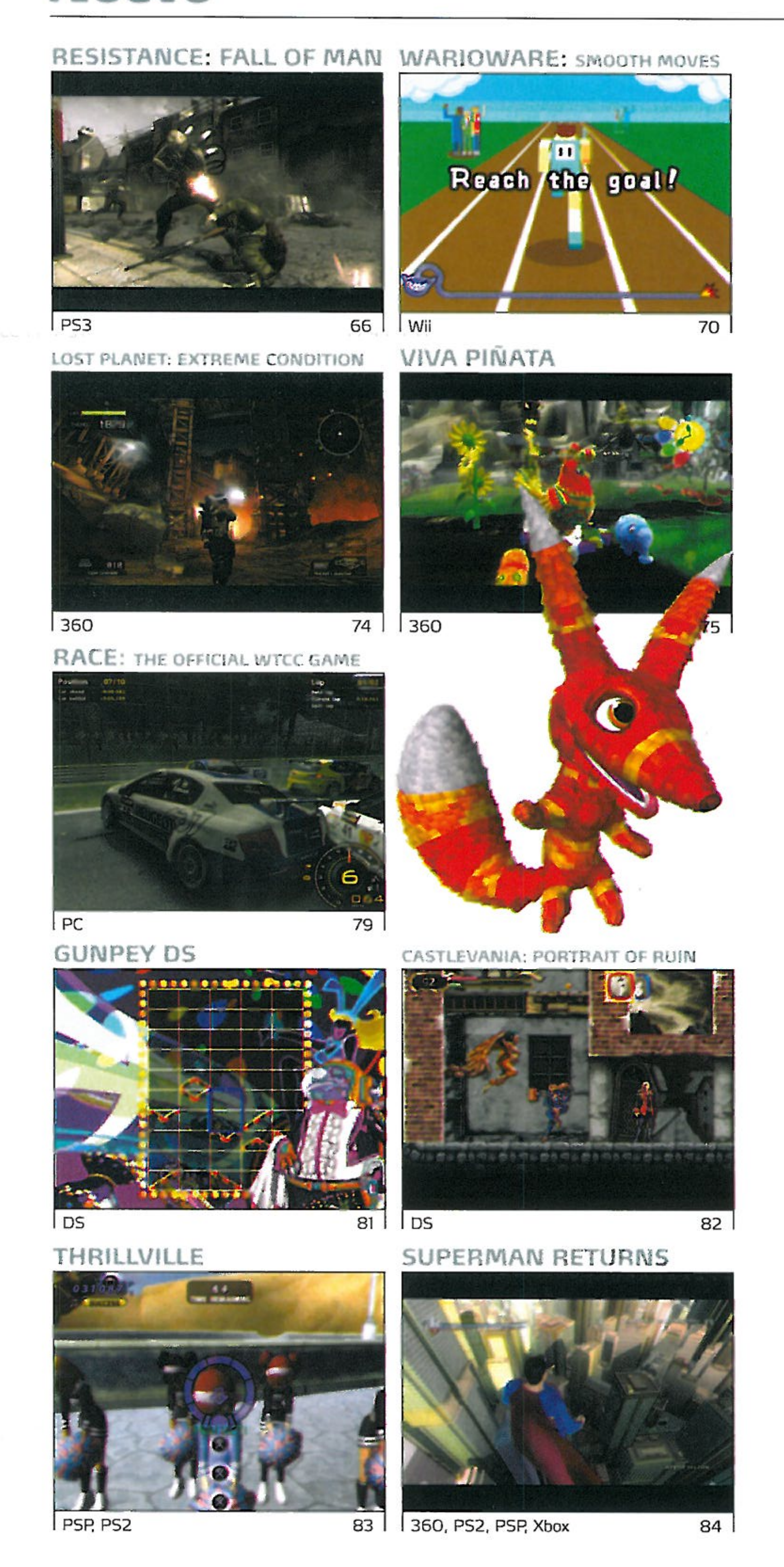


SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más



Nuevo





START




START
51%
MASTERS OF
TIME & SPACE
3+
www.pegi.info
ARTOON
Microsoft
SONY
START

HARDWARE

¿Algo nuevo para la última generación?

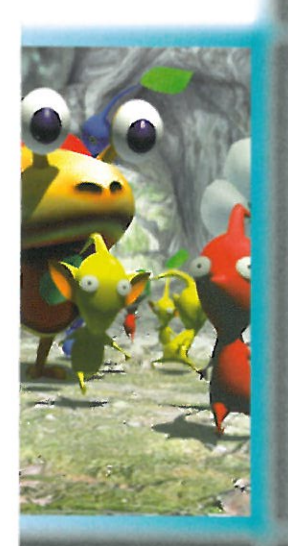
Con pocos títulos importantes programados para el 2007, ¿cuánto tardará la PlayStation 2 en quedarse obsoleta?

Dejando a un lado los documentos de diseño, la industria de los juegos no es muy dada a la mitología. Pero, en el punto en el que está más caliente toda la cuestión de la transición a una nueva generación en el mundo de las videoconsolas, a algunos ejecutivos no les vendría demasiado mal reflexionar sobre el dios romano Jano. Pues, acertadamente, el dios de verjas y puertas, que da su nombre a este mes de Enero en el que nos encontramos, tiene mucho que ver con comienzos y finales.

"Lo nuevo es atractivo y excitante, sobre todo cuando llega aparejado mejores gráficos e inversión en marketing, pero hay que tener paciencia para dejar crecer la base de usuarios"

Y, con el lanzamiento de la próxima generación de consolas a la vuelta de la esquina, la industria del videojuego precisamente en ese momento de cambios. Las consolas Xbox 360, PlayStation 3 y Wii son ya prácticamente la generación actual. Pero, ¿dónde quedan entonces las Xbox, GameCube y PlayStation 2? Sobre todo esta última, teniendo en cuenta que Sony y otras empresas siguen dando a conocer entusiastas notas de prensa? La última hablaba precisamente de 40 millones de unidades vendidas en el territorio PAL.

Se trata de algo más que una discusión semántica. A principios de enero, Microsoft anunció que había vendido 10,4 millones de Xbox360; Wii se agotó en todas partes a las pocas horas: en EE.UU. se vendieron 600.000 unidades en los primeros ocho días, en Japón se vendieron las 400.000 unidades disponibles en una mañana, en Europa las 350.000 unidades volaron en unas horas. Si confiamos en los datos y previsiones de Microsoft, Sony y Nintendo, en marzo de 2007 (que es cuando acaba el año fiscal de los fabricantes de consolas) el número total de nuevas consolas instaladas en los hogares de todo el mundo no llegará a los 20 millones. En comparación, hay unos 110 millones de PS2, 24 millones de Xbox y 21 millones de GameCube en casas, alcobas y armarios del mundo entero.



Si hacemos caso a los fríos números, por tanto, la vieja generación debería generar un mercado mayor durante los próximos años. Entonces, ¿por qué tanta prisa en lanzarse a las nuevas máquinas? "Lo nuevo es atractivo y excitante, sobre todo cuando la nueva generación lleva aparejados mejores gráficos y mayor inversión en marketing, pero esto tiene que compensarse con cierta paciencia para dejar crecer la base de usuarios," admite **Jason Kingsley,** consejero delegado de Rebellion, que experimentó el reciente éxito de las versiones para PS1 de varios juegos *Rainbow Six* lanzados después de la aparición de la PS2.

¿Quiere eso decir que las empresas distribuidoras (y la industria del videojuego en general) están desperdiciando la oportunidad de aprovechar el mercado consolidado de las consolas anteriores y se están precipitando?, Kingsley apunta en esa di-





rección, pero se muestra cauto: "Creo que mucha gente empezó a prescindir de la PlayStation 2 demasiado pronto –afirma–. Pero he visto a muchas compañías hacer cálculos de beneficios y pérdidas basándose en las ventas de la próxima generación, quedarse pálidos con los resultados, y después reconsiderar la amplia base de instalación de las consolas anteriores".

Según el analista industrial **Nick Parker,** que ha trabajado para Nintendo y Sony, el factor principal que los distribuidores deben tener en cuenta es a qué ritmo las viejas consolas son, primero, relegadas a las alcobas y, después, abandonadas en lo más alto del armario. "Hay que recordar que hay una seria caída en la actividad de una consola cuando se lanza una nueva" –afirma–. Incluso ahora, se calcula que alrededor de la mitad de las 110 millones de unidades de PlayStation 2 que hay en el mundo serán desechadas o regaladas a los hermanos más pequeños que no juegan tanto o que tienen menos dinero para comprar juegos regularmente. "La cifra será incluso más baja en consolas que no funcionaban bien," explica Parker.

Éste, en concreto, es el caso de Xbox, pues Microsoft animó a los distribuidores a relegarla en favor de la 360. Según un cálculo basado en la transición de la PS1 a la PS2, las ventas de juegos de Xbox podrían haber perdido en torno a 114 millones de euros en 2006. Sin embargo, no todas estas ventas se habrán perdido completamente para la industria, debido al factor compensatorio de un rápido aumento de las ventas de 360. En España, si bien Xbox no logró despegar, las pasadas navidades han sido un punto de inflexión en las ventas de 360, gracias a una fuerte inversión publicitaria de Microsoft y al empujón del lanzamiento de *Gears of War.*

Se calcula que alrededor de la mitad de las 110 millones de unidades de PlayStation 2 que hay en el mundo serán desechadas o regaladas a los hermanos más pequeños

Por supuesto, PS2 es la plataforma fundamental, porque grandes distribuidores como EA, Activision, THQ y Take Two obtienen actualmente en torno a un tercio de sus beneficios con las ventas obtenidas de PlayStation 2. Por ejemplo, EA publicó 24 juegos de PlayStation 2 en 2004, 27 en 2005 y 28 en 2006. Tal cantidad de *Need For Speeds, Maddens, FIFAs* y *Tiger Woods* no va a desaparecer de la noche a la mañana.

Pero con *God Of War II* como última gran exclusiva para 2007, junto a una cierta cantidad de títulos japoneses que llegarán rezagados a Europa como *Okami, Final Fantasy XII* y *Rogue Galaxy,* que llegarán a esta parte del globo a lo largo de este año, es obvio que el tipo de juegos disponibles para la plataforma empezará a decaer. "Dudo que haya muchos desarrollos originales para la PlayStation 2 –afirma Parker, apuntando al futuro más cercano–. Los juegos serán, o bien productos licenciados o secuelas multiplataforma".

Parker admite, sin embargo, que los operadores más astutos podrían encontrar nuevos nichos: "Lo interesante es que el mercado parte de los consumidores menores de 15 años, que nunca han tenido acceso a la consola", explica. "Si se consiguen títulos orientados a ese público, puede



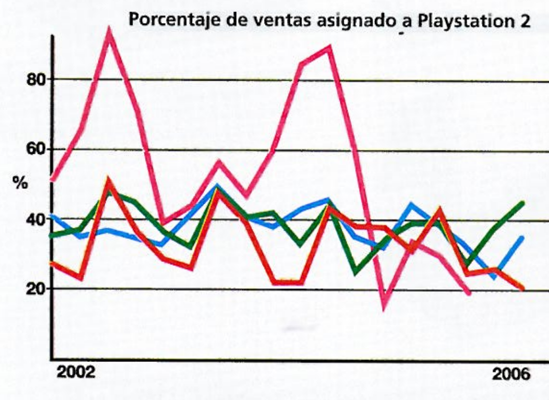
La llegada de *Test Drive Unlimited* a PS2 programada para febrero puede ser uno de los últimos títulos multiplataforma realmente ambiciosos para una máquina de última generación. Será interesante ver si sus ventas hacen que otros distribuidores se arrepientan de abandonarlas.











Repasando los últimos cuatro años, PlayStation 2 ha sido el mayor sector de mercado para los grandes distribuidores, con cerca de un tercio de sus ventas totales. Para Take Two, la serie *GTA* ha significado el dominio casi total en las ventas de PS2. Y aunque las curvas financieras bajan lentamente un par de puntos cada trimestre, seguirá siendo un mercado sustancial en los próximos años.

Porcentaje de ventas totales asignado a Xbox y Xbox 360

40

%

20

2002

2006

EA – 360
Activision – 360
THQ – 360
Take Two – 360

En cuanto a la transición de Xbox, la caída es mucho más severa de lo esperado, pues Microsoft animó a los distribuidores a desarrollar para la 360, que genera muchos más beneficios para el gigante informático. Esto también ha sido bueno para los distribuidores, pues la 360 es parte sustancial de la crisis de su plataforma.





God of War II (sobre estas líneas) es, probablemente, la última gran exclusiva de PS2, mientras juegos como *Rogue Galaxy, Okami* y *Final Fantasy XII* (arriba, de izquierda a derecha) seguirán vendiendo mucho en Europa en 2007. A largo plazo, las ventas las dominarán juegos licenciados por empresas como EA y THQ.

funcionar bien, pero en este momento nunca aconsejaría a un distribuidor que invirtiera en una licencia para PlayStation 2 y tratase de captar jugadores nuevos en torno a los veintitantos".

Otro factor es la posibilidad de un recorte de precios en PS2. Según el analista del mercado estadounidense **Simon Price,** si Sony maneja bien este recorte, el mercado de software de PS2 podría mantenerse fuerte incluso hasta 2008. "Las ventas del hardware de PlayStation 2 se están manteniendo con mucha más firmeza que las de PS1 en un momento similar de su ciclo de vida –afirma–. Todavía es posible una nueva bajada de precios, lo que significa que todavía puede haber muchas ventas de juegos entre las personas de menor poder adquisitivo en el mercado".

Un grupo que está deseando aprovechar la oportunidad son los grandes distribuidores. "Muchos de los grandes distribuidores tienen que demostrar que están embarcados en la nueva generación, pero, para nosotros, PS2 seguirá generando una gran corriente de beneficios durante los próximos 18 meses o dos años", explica **Paul Benjamin,** responsable de marketing de Xplosiv. Aunque está de acuerdo en que el tipo de juegos se reducirá. "Aunque la base de consolas PlayStation 2 es amplia, no se alcanzarán las pasadas cifras de ventas. Sólo tendrán éxito ciertos géneros", opina. Kingsley, por su parte, cree que PS2 todavía puede durar mucho. "Imagino que habrá un mercado para PS2 durante varios años todavía, posiblemente hasta que se anuncie la PlayStation 4, en la línea de lo que ocurrió con la PS1", sostiene. Después de todo, cualquier porción de 110 millones sigue siendo una cifra muy alta.

En el caso de GameCube, aún siguen saliendo juegos, pero a un ritmo cada vez más lento. Sirva como ejemplo lo sucedido con *Zelda: Twilight Princess;* las ventas de su versión para GameCube ha quedado ahogado en el arrollador "efecto Wii".

En la página siguiente encontrarás algunos de los periféricos más significativos o más curiosos que han aparecido durante la anterior generación: Xbox, PS2 y GameCube. Algunos son más conocidos que otros, pero dentro de un par de años tal vez miremos todos ellos con nostalgia.

Teletipo



La DS no baja la guardia

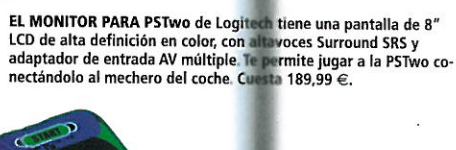
Puede que la Wii haya acaparado todos los comentarios sobre Nintendo que se hicieron durante el mes de diciembre, pero la DS no se ha quedado como mera espectadora del triunfo de su hermana de sobremesa. El impacto que causó la campaña publicitaria protagonizada por la actriz Amparo Baró sólo se pudo comprobar al ver todos los ancianos que se aventuraron por primera vez en las secciones de videojuegos de los grandes almacenes en busca de un ginseng para su memoria en forma de pantalla táctil. El mundo pareció volverse al revés cuando, en vez de padres desesperados por encontrar un *Nintendogs, eran* los hijos los que buscaban la consola y el *Brain Training* que sus padres habían pedido en la carta a los Reyes ("la blanca, claro, que es para mi padre"). En la imagen de Nintendo, Amparo Baró escucha las instrucciones de Fernando Colomo, que ha sido el director de los anuncios de la campaña publicitaria.
Y no hay que olvidar la novedad ajena a los videojuegos que Nintendo ha incorporado a su portátil en diciembre: el reproductor MP3.





EL iTYPE DE NYKO incluye un teclado para jugar por internet con la PS2. Especial para juegos RPG multijugador. Su precio es a partir de 30 €.





EL MONITOR PARA PSTwo de Logitech tiene una pantalla de 8" LCD de alta definición en color, con altavoces Surround SRS y adaptador de entrada AV múltiple. Te permite jugar a la PSTwo conectándolo al mechero del coche. Cuesta 189,99 €.

EL RACE PACK que distribuye Nobilis consiste en un sillón, volante y pedales, todo plegable hasta convertirse en una mochila. Es compatible con PS2 y Xbox y cuesta 100 € (precio aproximado).



ALFOMBRAS DE BAILE para la PS2. han salido varias al mercado. Esta es de Herederos de Nostromo y tiene control direccional de 4 ejes. Es compatible con todos los juegos de baile de PSOne y PS2. Además, es antideslizante. Cuesta 14,90€.

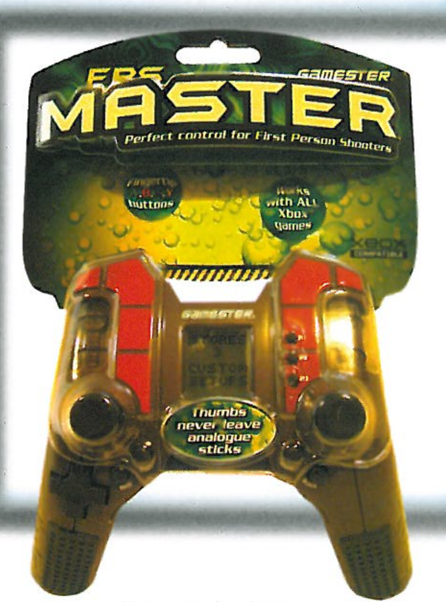
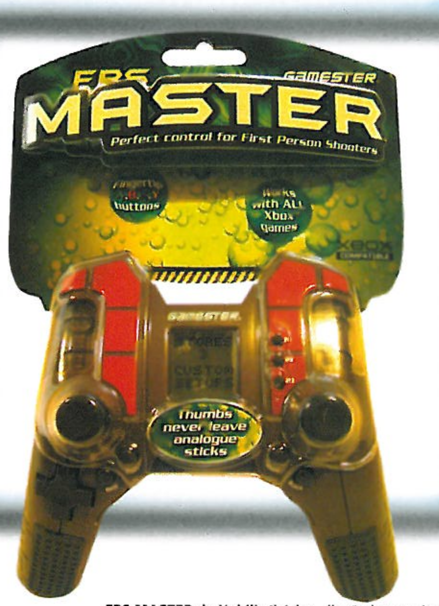
SHOOT PAD PS2 de Herederos de Nostromo, para poder jugar diferente a los juegos Pro Evolution Soccer, Fifa y cualquier otro juego de fútbol para PSOne y PS2. Cuesta 79,90 €.



LA GIBSON SG con la que Activision ha lanzado *Guitar Hero II* en PS2 (y en breve para la 360 de la nueva generación) supuso un periférico de lo más innovador. Guitarra y juego cuestan 77 €.



MANDO MOTOSIERRA de Nubytech. Este es el modelo de PS2, pero antes GameCube tuvo con uno similar uno de sus periféricos más extraños y destacado. Cuesta unos 50 € precio aproximado.

FPS MASTER de Nobilis Ibérica, diseñado para jugar a juegos de acción en primera persona. Con una presencia imponente y personalizable. Sirve para Xbox y PS2. Está sólo en tiendas Game (26,95€).



LASER BLASTER para PS2. Es compatible con el software de Konami y Namco. Tiene modo metralleta y efecto de retroceso. La distribuye Herederos de Nostromo y cuesta 9,90 €.


12+
www.pegi.info
¡Salva la Espada de Mana de las garras del mal!
CHILDREN of MANA
NINTENDO DS lite
SQUARE ENIX
De los creadores de FINAL FANTASY, llega una nueva aventura épica. Mide tu espada con el mal para salvar el Árbol Sagrado de Mana, jugando en solitario, o con tres compañeros en modo multijugador inalámbrico. Prepárate para entrar en el mundo de CHILDREN OF MANA.
CONEXIÓN INALÁMBRICA
PANTALLA TÁCTIL
NINTENDO DS
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved. CHILDREN of MANA, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO



GametrakFusion

HARDWARE

Un movimiento adelante

Fusion, el ultrasonido de Gametrak, va más allá que Remote en el control de movimiento, hacia un mundo en 3D y en plataformas rivales

Pocos le auguraron éxito, y menos aún se dieron cuenta de si lo tenía o no. Pero Gametrak, el mando con cable sensible al movimiento en 3D que se lanzó cuando EyeToy era una novedad y Wii todavía un secreto bien guardado, funcionó bastante bien, teniendo en cuenta que eran los inicios de su compañía matriz, In2Games, con ventas de hasta 350.000 unidades (principalmente en su país natal, el Reino Unido) gracias a su simulador deportivo, *Real World Golf*. Suficiente para que la compañía pudiera sobrevivir, crecer y reunir una sólida financiación para su siguiente proyecto, Fusion, que llegará a las tiendas en la segunda mitad de 2007. Fusion es un mando de juegos con consecuencias fascinantes e impredecibles para el floreciente campo de la detección de movimiento en el mundo de los juegos.

Se trata de un mando inalámbrico, similar en apariencia y funcionamiento al Remote, aunque concebido antes de que Nintendo hiciera pública su varita mágica. Pero usa una tecnología diferente, los ultrasonidos. Se puede fabricar por poco dinero y podría costar unos 45 €. Una unidad base tiene cuatro sensores ultrasónicos que, cogiendo las señales de unos transmisores remotos y calculando cuánto tarda el sonido en alcanzarlos, puede triangular su posición con total precisión en un espacio 3D en un radio de tres metros. Su funcionamiento se basa en la información que facilitan los acelerómetros, que son unos chips que deducen el movimiento del grado de inclinación y de aceleración. También los emplean los Remote y Nunchako de Wii y el Sixaxis de PlayStation3. No tendrá vibración, principalmente por razones económicas.

En teoría, se trata de una tecnología más flexible que la de Nintendo. Wii Remote funciona de dos formas diferentes: acelerómetros que detectan el movimiento e infrarrojos para apuntar. Dos sistemas que, al menos en los juegos de lanzamiento, pocas veces se utilizan al mismo tiempo, y que tienen poca capacidad para detectar la posición en 3D. La mal llamada barra sensora es, en realidad, una serie de emisores de rayos infrarrojos que detecta un sensor colocado al final del control remoto cuando este se dirige hacia ellos, y sólo en ese caso. Puede trabajar como un puntero muy preciso, y triangular su posición en un espacio 3D, pero si se apunta hacia otro sitio, funcionan sólo los acelerómetros. En realidad, parece que muchos juegos iniciales, entre ellos *Excite Truck*, *Wii Sports* y *Wario Ware*, no usan la barra sensora. En esas situaciones, el Sixaxis tiene exactamente la misma capacidad que el Remote, y Fusion más todavía.

Por supuesto, lo importante no es almacenar muchos datos, sino la forma en que se trabaja con ellos, y *Wii Sports* demuestra lo preciso y sutil que puede llegar a ser un mando basado en acelerómetros. Fusion tiene potencial para llevar aún más lejos los conceptos de Wii –por ejemplo, la demo actual de tenis de In2Games te permite controlar tanto el jugador como la raqueta y el movimiento por todo el campo– aunque su alcance más corto puede dificultar los juegos multijugador.

Pero In2Games no se limita a pensar en el potencial que supone para Gametrak la adopción por parte de Nintendo de sistemas de detección de movimiento, pues los desarrolladores crean juegos y sistemas de control que, con Fusion, pueden ser fácilmente trasladados a PS2, PS3, 360 y PC.

Esto podría solventar el problema del Gametrak original, el apoyo de software. In2Games, como distribuidor, no podía lanzar más de dos títulos, y a pesar de sus razonables cifras de ventas, otros distribuidores no se mostraron muy dispuestos. Con más respaldo financiero en esta ocasión, In2Games promete tres títulos en el primer año y veinte más a lo largo de cuatro años, de los cuales en torno al 70 por ciento serán de tema deportivo. La mayoría contará con un periférico gratuito que se adapta al mando a distancia y lo transforma en una raqueta, un bate, una bola de bolera o una pistola, según convenga, una estrategia que, no sólo aumenta el realismo, sino que, añadiendo más transmisores de ultrasonidos en el periférico, permitirá adaptar con exactitud

La mayoría de los juegos tendrá un periférico gratuito que se adapta al mando a distancia y lo transforma en una raqueta, un bate, una bola de bolera o una pistola, según convenga

Teletipo



Videojuegos expuestos

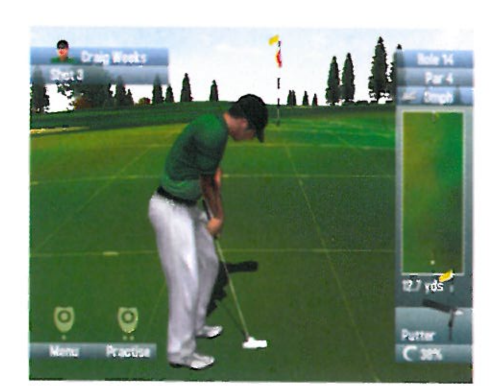
Si pasas por Sabadell antes del 4 de marzo no dejes de visitar la sala de Exposiciones de Caixa Sabadell (C/ Gràcia, 17), donde podrás ver la muestra "Tres maestros del videojuego: Shigeru Miyamoto, John D. Carmack y Will Wright". Poco más hay que decir para atraer la atención de cualquier jugón. Incluye juegos interactivos, pantallas estáticas, vídeos, documentos y máquinas. Aunque está diseñada para tener un alto componente educativo, e incluso hay visitas guiadas y están previstas actividades con escolares, también tiene elementos de interés para todos aquellos interesados en la historia del videojuego y los amantes de los juegos retro.

La exposición se completa con un magnífico catálogo bilingüe catalán/español con textos sobre los tres creadores a cargo de Jesús Rocamora, Toni de la Torre y Álex Barnet. El comisario de la muestra, Ricard Mas, analiza las relaciones entre el cine y los videojuegos.

El horario de visita es de lunes a domingo de 12 a 14 horas y de 18 a 21 horas.

(Foto: Marc Serrano/Obra Social Caixa Sabadell)





***Real World Golf*, mejorado hace poco en su versión 2007 (derecha), es el primer gran éxito de Gametrak. *Dark Wind* (a la derecha del todo), la estrella de la marca, fue acogido con menos entusiasmo.**

El prototipo del mando (centro derecha) funciona con cuatro baterías AA que permiten más de 45 horas de juego. El comportamiento de las ondas sonoras y la precisión de la detección de ultrasonidos puede variar según la presión del aire. La capacidad de Fusion para evitar esto es clave en la patente tecnológica.

sus datos y su precisión a dicha aplicación.

In2Games afirma que desarrolladores y distribuidores están respondiendo con entusiasmo a sus presentaciones, y, dado el buen funcionamiento del prototipo y el entusiasmo de la industria en torno a Wii, no es difícil de creer. Con un compromiso de marketing mucho mayor, espera vender 'muchos millones' de Fusion, pero aún hay dudas sobre el futuro del mando. Primero, Sony debe querer licenciarlo para PS3, con el riesgo de distraer la atención de Sixaxis y devaluarlo, aunque In2Games cuenta al menos con una relación ya establecida con el gigante japonés desde el primer Gametrak, y considera Fusion como un sistema muy diferente, con el atractivo táctil de, por ejemplo, el mando de *Guitar Hero*. Incluso aunque Fusion se incorpore a la PS3, la competencia con el universal Sixaxis puede alejar a muchos desarrolladores.

Otra preocupación es si tiene capacidad para manejar los sistemas de control más complejos o tradicionales mejor de lo que lo hace la combinación de Wii Remote y Nunchako. In2games proyecta otro mando que se maneja con dos manos: en esencia, es un *gamepad* tradicional que se divide en dos, cada uno de ellos con acelerómetros y transmisores de ultrasonidos. Esto tiene un tremendo potencial, pero, al no tener detrás el impulso del propietario de una plataforma, se arriesga a perderse dentro de todos los nuevos periféricos.

Gametrak cree que Fusion es la mejor tecnología de detección de movimiento, pero su destino esta irremisiblemente unido al de la Wii y al del Sixaxis. Tiene que aprovecharse de la popularidad del control de movimiento en los juegos, y demostrar que es más capaz que todos los demás. Su éxito depende de la capacidad de los diseñadores fuera de Nintendo para asumir el cambio de patrón que supone la Wii (algo que todavía pocos hacen), sin dejar de explotar la mayor capacidad de Fusion en detección de posición. In2Games y sus colegas de desarrollo tendrán que hacer todo esto antes de que otros distribuidores se comprometan, y eso es mucho pedir. Si todo va bien, Fusion puede convertirse en el sueño de Nintendo de una realidad de múltiple acceso, independiente de las plataformas, o incluso venderse al mejor postor; pero se trata de una aspiración muy ambiciosa para este pequeño invento británico.









Aún se está trabajando en la unidad receptora (a la izquierda del todo). Periféricos como raquetas y bolas de bolera (arriba) vendrán gratis con los juegos.

SOUND BYTES

Cóctel Nintendini
30 gramos de licor de chocolate
30 gramos de crema Amarula
30 gramos de vodka
30 gramos de Crème de Cacao
Mezcle todos los ingredientes en una coctelera llena de hielo, bátalo bien y sírvalo en copas de martini heladas.
La revista *Glamour* nos manda directos al bar, dentro de su altamente excitable publirreportaje sobre Wii.

"Creemos que Game Boy Advance todavía tiene por delante alguna temporada. Sigue siendo un gran trampolín para los consumidores de cinco, seis o siete años."
Reggie Fils-Aime, de Nintendo of America, despacha la portátil con una sobredosis de entusiasmo.

"¿La gente de Microsoft tiene PS2? La respuesta es sí. Y está bien. ¿La gente de Microsoft tiene GameCubes? La respuesta es: casi seguro. Y no es un test de madurez."
Robbie Bach, de Microsoft, asegura al público que trabajar en su empresa no es una pesadilla tipo Orwell para los dueños de consolas.

"Sólo intento hacerlo lo mejor que puedo. Cuando me ponen el micrófono delante y me dicen '¿qué te parece?' quizá tenga suficiente ego para dar mi opinión, ya que la preguntan, ¡pero no creo que yo sea la bomba!"
David Jaffe, diseñador de God Of War, pierde la calma después de pasarse con los ¿Nintendini? en la Mansión Playboy.



Sega pensó que la serie *Total War* era tan interesante que decidió comprar el estudio. Hace poco ha salido *Medieval 2*, estrategia en tiempo real con calidad.



SOFTWARE

Aprovechar el pasado y el futuro

Sega pone en juego todos sus valores para estar en la nueva generación de consolas, pero esta vez únicamente como *third party*

En enero de 2001 Sega anunció el fin de la producción de la consola Dreamcast y su retirada del mercado del hardware. Poco después la compañía cerró su oficina en España. Desde entonces Sega se ha fusionado con el fabricante de máquinas recreativas y de pachinko Sammy, se ha centrado en reconvertirse en una *third party* y no perder el paso del software, y ahora afila las garras de cara a las consolas más nuevas. Si a esto unimos el enorme crecimiento del mercado español de videojuegos, encontramos la explicación para que, en agosto de 2006, la oficina de Sega reabriera en España.

"El día que Sega me propuso trabajar con ellos, no me lo pensé dos veces: es una de la empresas emblemáticas en los videojuegos. Más arriba no vas a poder llegar en el sector"

A diferencia de la velocidad de movimiento de Sonic, el icono de Sega, la empresa ha retomado su camino en España a un ritmo pausado. Hasta diciembre en la oficina sólo trabajaban dos personas: *José Herráez*, pr. manager (procedente de Codemasters), y Javier Rodríguez, director de Marketing (quien ha trabajado antes en Virgin y en Activision). Hace unas semanas se les ha unido **Eduardo "Tito" López,** senior Product Manager (procedente de Activision y que también estuvo en Virgin). En la foto de la parte superior de esta página están los tres; de izquierda a derecha: Eduardo López, Javier Rodríguez y José Herráez (que aún conserva en plena forma su Dreamcast). De momento, su labor es ingente: contactar con los medios de comunicación, encontrar un director General, contratar gente para las finanzas, o crear una red comercial son sólo unos ejemplos. Y Sega pretende hacerlo con tranquilidad: "No es algo que hagas en un día ni en un mes -dice López- , y uno de los objetivos de Sega es encontrar para cada puesto a la persona que considere más adecuada". Pese a la cautela, no ocultan su ilusión ante el reto. Herráez sostiene: "el día que Sega me propuso trabajar con ellos, no me lo pensé dos veces: es una de las empresas emblemáticas en el mundo de los videojuegos. Más arriba prácticamente no vas a poder llegar en este sector". López explica la importancia de la expansión de Sega Sammy con un rotundo: "Cuidado con Sega, porque aquí estamos de nuevo".

Y no parece hablar por hablar; la decisión de Sega de convertirse en una *third party* llegó con la PS2 ya en el mercado, pero sí le ha dado tiempo a afianzar los pies y prepararse para la nueva generación de consolas. Dentro de la apuesta por la potencia gráfica está *Virtua Tennis 3,* que saldrá para PS3, 360, PC y PSP. Herráez destaca: "tenemos licencias de los principales jugadores de la ATP: Nadal, Ferrero, Federer.... y a las chicas: Vanesa Williams, Sharapova... y es uno de lo pocos juegos que el día del lanzamiento va a correr a 1080 p., full HD, y se vé espectacular".

Otro título estelar en alta definición es *Virtua Fighter 5,* para PS3 en marzo y 360. Si quieres saber más sobre este título consulta la página 30.





En Japón siguen saliendo de vez en cuando juegos para la Dreamcast, pero nunca llegarán aquí. Este pantallazo es la mejor muestra de que Sega ha asumido su papel de third party y que intenta conseguir la sinergía con las empresas fabricantes de hardware. En *Virtua Tennis 3* puedes tener hasta cuatro jugadores en pantalla sin que se vea afectada la velocidad del juego, y tiene gran cantidad de minijuegos. "Además, te picas", dice López. El movimiento de los jugadores, el realismo de sus facciones, es increíble.



En ***Super Monkey Ball: Banana Blitz*** mueves el escenario para controlar la bola en la que está encerrado el mono.

La alta definición también acoge a la mascota de Sega; tras *Sonic Rivals* (para 360 y PSP) llega *Sonic The Hedgehog*, que ya ha salido para 360 y estará esperando a la PS3 cuando llegue. Sega confía en las posibilidades de ambas consolas: "Microsoft se ha puesto las pilas y ha dado en el clavo. Han invertido muchísimo y esperamos que funcione", opina Herráez sobre la campaña navideña de la 360. Define a la PS3 como una gran máquina, pero López apostilla: "todos queremos que esté para marzo, si no, todos tendremos problemas"; lógico, con tantos títulos en juego.

Pero Sega no sólo ha optado por la alta definición, Wii tendrá *Sonic y los anillos secretos* (así, en español, porque la localización va a ser completa). La mecánica es la habitual, Sonic atraviesa las pantallas como un meteorito azul y tú mueves el mando para controlarlo. "Es un juego divertido, rápido y accesible para todo el mundo", dice Herráez, y esas tres palabras parecen estar convirtiéndose en la mejor definición de un juego Wii. Los monos desquiciados (y, en este caso, rodantes) tampoco podían faltar a la cita, y en diciembre ya salió *Super Monkey Ball: Banana Blitz*.

No sólo de novedades vive una empresa. Sega también ha sacado a pasear sus valores del pasado. Además de la recopilación de clásicos en *Sega Megadrive Collection,* la compañía ha encontrado un vehículo excelente en la Virtual Console de la Wii. Cuando la nueva consola de Nintendo se colocó en las estanterías en diciembre, ya había diez títulos de la Sega Mega Drive esperando en la consola virtual. Para el primer trimestre de 2007 estarán disponibles cinco títulos más de la Megadrive: Streets of Raje, Bio-Hazard Battle, Gain Ground y Bonanza Bros. Herráez apunta: "creo que la unión Sega-Nintendo va a funcionar, ¡quién lo iba a decir hace unos años!, porque las marcas que tenemos encajan en las plataformas Nintendo, tanto en la Wii como en la DS" y concluye: "no tengo ni idea de si será la número uno, pero creo que hay Wii para rato". López añade: "ahora te das cuenta de que en la estrategia de Nintendo todo estaba planeado. Otra cosa es que acabe siendo un juguete o que no sea la consola de gente como José Carlos, que lleva mucho tiempo en esto".

Todos esos títulos tienen en común que son valores seguros de Sega, pero la voracidad de la empresa no se limita al pasado: hace unas semanas anunció el acuerdo para publicar juegos de *Alien,* igual que el *Iron Man* de Marvel, y también ha comprado la licencia de *The Golden Compass, las Luces del Norte,* de la trilogía *La materia oscura,* de la que se está rodando una película protagonizada por Nicole Kidman y Daniel Craig. Herráez está orgulloso de trabajar en Sega no sólo por un pasado glorioso "y por su herencia, que están ahí y son extraordinarios, sino también porque sus planes de futuro son ambiciosos". Dentro de esos planes está la compra de estudios, como hizo con Creative Assembly (*Medieval II, Total War),* en lo que fue todo un símbolo de la occidentalización que está viviendo la empresa ¿Sería utópico pensar que en un futuro Sega puede interesarse por un estudio español para desarrollar un videojuego? Ni Herráez ni López se sorprenden: "el único problema es que en España no hay demasiados estudios de desarrollo, y menos independientes. Pero Sega tiene gente especializada en recorrer los territorios buscando nuevos desarrollos. Y si vemos un producto adecuado a nuestra compañía, se va a estar detrás de él", apunta López a la vez que aclara que la decisión la tomaría la central británica.



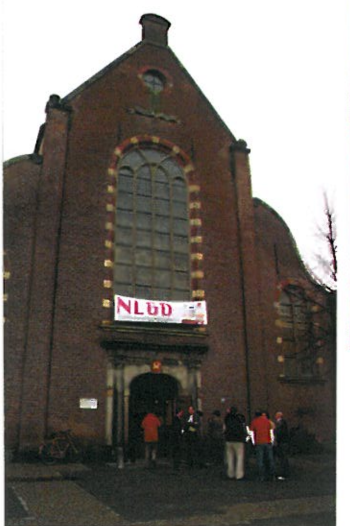
OUT THERE



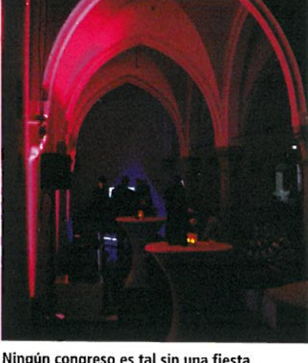
WIINDOWS XP

Durante el diseño de la Wii, Nintendo estaba interesado en fomentar un uso creativo de su innovador mando nuevo. Pero desde que ha salido el sistema la gente ha encontrado utilidades para la Wii que tal vez no sean del todo del gusto del fabricante. El más destacado es el software del diseñador Carl Kenner, GlobePIE, un fichero descargable ejecutable para Windows XP que permite a los usuarios aprovechar el Wiimote como un periférico inalámbrico que sustituye al ratón. Siempre que tu ordenador tenga Bluetooth, la web de Kenner promete que podrás controlar juegos "de PC o emulados". Esto sigue al encantador descubrimiento de que la barra sensora puede ser sustituida por dos velas gracias a que el Wiimando la utiliza sólo para triangular a través de infrarrojos y determinar su posición. Según varios informes, se supone que las velas funcionan como sustituto (romántico) del hardware oficial de Nintendo.

● carl.kenner.googlepages.com/glovepie







Ningún congreso es tal sin una fiesta. NLGD06 acogió los Spill Group Game Awards, que premiaron proyectos estudiantiles de juegos serios relacionados con la salud.

Jugar en holandés

Nederlandse Gamedagen es poco conocido. ¿Se incorporará Utrecht a la agenda de la industria mundial del juego?



La conferencia tuvo lugar en la iglesia Janskerk, del s.XI, en Utrecht. Parece un lugar un tanto frío para hablar de juegos, pero fue un acto muy cálido y acogedor.

El evento se llama Dutch Game Days, un nombre gratamente sencillo para un evento de juegos también gratamente simple. En su segundo año, NLGD reúne a académicos, desarrolladores, técnicos y publicistas para hablar del futuro y del papel que Holanda jugará en él.

Aparte de discutir sobre el tráiler de *Killzone 2* (Guerrilla, propiedad de Sony, está desarrollando el juego en Amsterdam), es probable que el lector no se haya parado mucho a pensar en la industria holandesa del juego, y tiene su lógica, porque no hay demasiado en lo que pensar.

Este evento independiente apoyado por las autoridades locales, de base social y académica y creativamente ambicioso, es el mejor reclamo para una industria nacional incipiente

No en vano el último juego holandés reseñado en EDGE (en el número 7) fue *The Blob*, un juego no muy serio inspirado en *Katamari* y creado por estudiantes de la Universidad de Utrecht y de la Escuela de Artes, que fue el juego de internet del mes. Pero, conforme avanzaba el NLGD06, se hacía evidente que este encuentro independiente apoyado por las autoridades locales, de base social y académica y creativamente muy ambicioso, es el mejor reclamo para una industria incipiente. Principalmente, porque su éxito entre públicos de culto ha llevado a cierto número de distribuidores establecidos a contactar con su equipo para hablar de un posible lanzamiento comercial.

Cuando Pjotr van Schothorst, de Vstep, hablaba de desarrollar juegos para el entrenamiento de bomberos, y proyectaba utilizar el juego *Ship Simulator* de su empresa como archivo para los barcos holandeses históricos amenazados por el desguace, surgía una imagen de un país que está despertando al potencial de los juegos serios. Cuando el catedrático Jeroen van Mastrigt, de la Escuela de Artes de Utrecht, defendía que las estructuras de los juegos podrían un día motivar y dirigir la conducta humana en todas las áreas de la vida, y explicó cómo se había creado a partir de esta idea un curso MA de diseño y desarrollo de juegos, quedaba claro que la comunidad académica holandesa está estudiando en serio los juegos. Cuando Martin de Ronde (antiguo miembro de Guerilla, hoy de Media Republic) detallaba cómo *Eccky* (un juego tipo *Tamagotchi* de MSN Messenger) permite a los amigos educar juntos a sus bebés virtuales y explicaba que han empezado a regalarse con las bolsas de Doritos, se hacía evidente que el negocio, en Holanda y en todas partes, está pidiéndoles a sus socios del mundo del juego propuestas más innovadoras que un simple espacio publicitario. Y, mientras el ingeniero Fred van Houten explicaba su proyecto T-Xchange –un laboratorio virtual que usa la tecnología de los juegos para crear prototipos y probar productos–, quedaba demostrada la voluntad de la industria holandesa para comprometerse en el potencial de los videojuegos.

Para los que están familiarizados con las sólidas industrias del juego en Reino Unido, Estados Unidos, Japón y Francia, es fácil obviar el aún joven camino de los desarrolladores holandeses. Pero, aunque no tengan años de experiencia o un amplio grupo de profesionales de talento, pueden contar con la ventaja de trabajar libres de los prejuicios de la vieja escuela, y al margen de malas experiencias anteriores o de proyectos fallidos.



El congreso fue presentado por los gemelos Hector y Alexander Fernández, que dirigen Streamline Studios y trabajan ahora en *Hoopworld*, un juego de baloncesto acrobático para Live Arcade.



LA WEB DEL MES

***From Sun-Tzu to Xbox*, el *blog* del crítico de Village Voice Ed Halter, creado para promocionar su libro del mismo título, es un foro donde se discute la imagen de la guerra que transmiten los juegos. La página trata temas políticos y sociales sin caer en lo pretencioso, y está aderezada con divertidas anécdotas de la comunidad de los juegos.**

Que los juegos se han utilizado con buenos resultados en los cuarteles militares no es nuevo (el caso americano es el ejemplo más conocido), pero la página de Halter demuestra la importancia que han tenido en los últimos años los escenarios virtuales para probar estrategias tácticas reales sobre el terreno. Lo que se discute es si esta utilización de los juegos en situaciones de vida o muerte es un avance o es algo aterrador. La página, todavía en pañales (se actualiza una media de una vez por semana), aporta una mirada académica sobre la historia de la guerra y de los juegos, centrándose en sus puntos de confluencia.

Site:
From Sun-Tzu to Xbox
URL:
http://warandvideogames.typepad.com/



NINTENDO DS

7+ www.pegi.info

StarFox™ Command
© 2004 - 2007 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.

STARFOX COMMAND™

HAY QUE SER MUY ZORRO PARA PILOTAR ESTA NAVE

DEMUESTRA TU HABILIDAD CON LA PANTALLA TÁCTIL

Ayuda a Fox y su equipo a cumplir esta nueva y fascinante misión. Defiende la nave principal y despeja el camino de innumerables enemigos. Afronta diferentes misiones y dirige tu caza sobre la pantalla táctil.












PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA





CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM

¡A TOCAR!

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Trackmania United

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** 93 GAMES



Tras más de 20 millones de descargas gratis de *Nations*, la serie de Nadeo continúa su viaje de cursor controlado en el paquete arcade para PC, y añade 200 pistas a su histórica colección.

Fatal Inertia

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** KOEI



El error de fecha de salida inicial y los problemas con la tecnología Unreal3 no han reducido el alcance del corredor de Koei, con *Bladestorm* también merodeando por territorio Microsoft.

Armored Core 4

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** FROM SOFTWARE



Ha dejado atrás las ciudades vacías y los maltrechos framerates de la demo del TGS. El nuevo tráiler se desliza y brilla por mares y ríos sin perder un sólo frame, aunque con accesorios atornillados.

Super Smash Bros Brawl

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO



Entusiasmo impreciso ante los pantallazos y el tráiler de lo último de Masahiro Sakurai en el blog del desarrollo. Si los renders sirven de referencia, hay que esperar de *Melee.* algo más.

Virtua Fighter 5

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Después de algún tiempo no se nota tanto la diferencia entre la recreativa y la conversión, con escenarios y personajes mejores en la PS3. todavía están por ver los contenidos adicionales.

Bubble Bobble Double Shot

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** RISING STAR



Adoptando tanto el convencional nombre de DS, como el estilo de posteriores versiones arcade (*Symphony*), este episodio presenta enemigos codificados por colores, y el personaje Bubu.

Huxley

PLATAFORMA: 360, PC **DISTRIBUCIÓN:** WEBZEN



El primer vistazo al video *in-game* del MMOFPS de Webzen en el GSTAR deja ver una deuda con el *Unreal más que* tecnología de motor. Las texturas del metal mantienen la acción a buen ritmo.

Dynamite Deka EX: Asian Dynamite

PLATAFORMA: SEGA **DISTRIBUCIÓN:** ARCADE



Exprimiendo al máximo, el nieto de *Die Hard Arcade de la* Saturn (renombrado) e hijo de la continuación de Dreamcast aterriza en Tokio como unidad de prueba de Lindbergh. Conversión, por favor.

Final Fantasy XII Revenant Wings

PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** SQUARE ENIX



Más jugoso que otra simple continuación del *Dirge*, el compañero para DS de *FFXII* garantiza horas interminables de juego, batallas con mucha convocatoria y acción en ambas pantallas.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Titanion

http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/tln_e.html

Kenta Cho, aparte de mantener su implacable chorro de agotadores y esotéricos *shmups* regalados, parece haber inventado el viaje en el tiempo. Enciendes el *Titanion*, lo enfocas, y parece que el universo se pliega sobre sí mismo. Un momento infinito después estás muerto, aparece nueva puntuación, y lo único que te indica que ha pasado el tiempo es que sientes la urgente necesidad de pestañear.

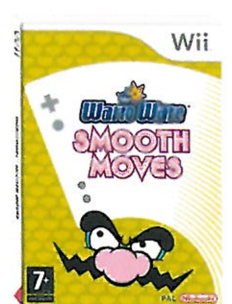
Con cada sucesiva repetición y experimentación con la estructura interna del *shmup*, los juegos de Kenta Cho son difíciles de juzgar. *Titanion*, sin ser tan estimulante visualmente como otros de sus hermanos, añade un modo clásico en el que el arma captura barcos enemigos y los añade a tu flota, y otro moderno que convierte esa misma arma en un "rayo provocador" que obtiene más balas y, por tanto, más puntos, de tus enemigos. Como siempre, ese simple cambio de reglas produce dos experiencias opuestas, que sólo comparten el implacable y sobrecogedor torrente de velocidad, luz, sonido, muerte y euforia que todos sus juegos producen.





Wario Ware™.

Muévete. Gira. ¡Alucina!



Baila el hulahop, levanta peso, corre...
Coge el mando de Wii y muévelo de muchas y variadas formas. Cientos de microjuegos en Wario Ware para compartir con tus amigos.
Une tus ganas de divertirte a la nueva Wii de Nintendo. Te lo pasarás en grande, jugando ¡y mirando!



El mando de Wii también responde a movimientos cortos y precisos.





www.wii.com



Los *otakus* japoneses buscan en las mujeres digitales una relación sin los problemas que les plantea la dicotomía entre tradición y modernidad de la sociedad actual japonesa. En las tiendas de manga las chicas de papel provocan verdaderas pasiones.

COSAS SOBRE

Japón

¿Sueñan los japoneses con geishas eléctricas?

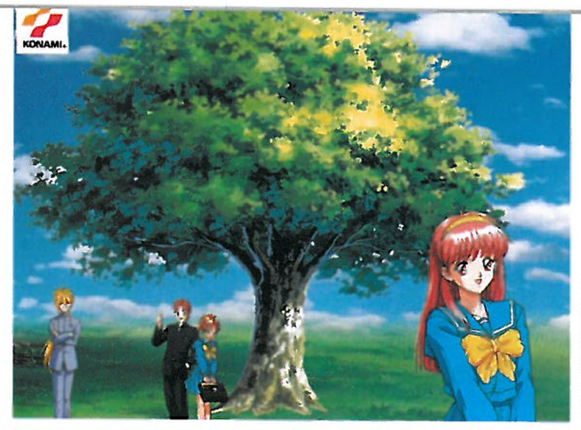
Tonio L. Alarcón, periodista especializado en lo audiovisual y crítico de cine

Desde nuestra perspectiva occidental, es difícil no quedar fascinado al conocer una sociedad como la japonesa, en la que a cada paso se puede observar una mezcla de respecto reverencial por sus propias tradiciones con un continuo intento de modernizarse, de estar a la última. No es raro, por ejemplo, ver en días de fiesta a jovencitas vestidas con *yukatas* tradicionales (kimonos ligeros de algodón, usados en las estaciones cálidas), con el pelo teñido, alborotado al estilo occidental, y hablando por un teléfono móvil de última generación.

Pero eso también provoca serios problemas de adaptación en los más jóvenes. En Japón se valora que la gente sea respetuosa, callada y servicial, lo que provoca una actitud tímida que dificulta las relaciones sociales: es difícil que un nipón mire a los ojos a un desconocido. Es plenamente lógico pues, ante semejante panorama de incomunicación, que el país que ocupa esta sección sea la meca del videojuego, ya que se trata de una forma muy eficaz de evasión, en la que, por desgracia, demasiados jóvenes *otakus* (ojo, allí esta denominación es peyorativa, un equivalente de nuestro *friqui)* se refugian para no afrontar la realidad de su día a día. Dicho esto, quiero matizar que, claro, el problema no es del producto –porque también consumen videojuegos chavales perfectamente normales–, sino de la sociedad que crea estos conflictos adaptativos.

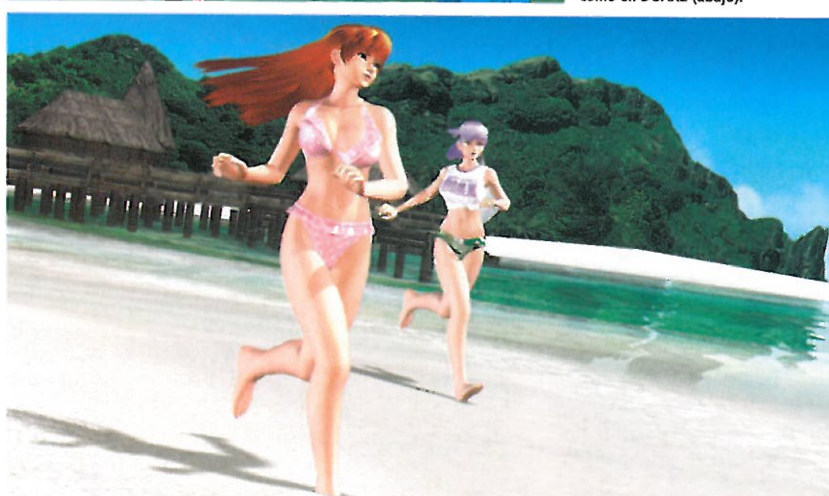
Sólo hay que pasear por centros comerciales de Akihabara para darse cuenta de que las rotundas mujeres de los *Dead or Alive* no son más que el reflejo de los sueños eróticos más calenturientos de los *otakus*

Sólo hay que pasear por alguno de los centros comerciales del barrio de Akihabara, como Radio Hall, para darse cuenta de que las rotundas mujeres que Tomonobu Itagaki y su equipo de Team Ninja incluyen en las innumerables versiones y *spin-offs* de *Dead or Alive* no son más que el reflejo de los sueños eróticos más calenturientos de los *otakus*. Ya sean las figuritas de plástico que representan mujeres insinuantes con enormes pechos, las pobladísimas secciones de *hentai* (cómic erótico/pornográfico) de las tiendas de manga o las tiendas donde se venden videojuegos con protagonistas ligeritas de ropa, provocan auténticas pasiones a pesar de los altos precios. De hecho, más de un aficionado, sólo para poder permitirse sus caprichos eróticos, se busca un trabajo por horas. Incluso alguno ha aparecido en los medios declarando que,



Las mujeres digitales favoritas son mujeres muy jóvenes, curvilíneas, de pechos exuberantes, largas melenas y aspecto muy dócil. Y la calidad gráfica de las nuevas consolas permite explicitar con detalle la parte más femenina de estas chicas, como en DOAX2 (abajo).









gracias a la muñeca a tamaño natural que tenía en casa, no necesitaba buscarse ninguna novia.

En ese sentido, aunque en Europa ni siquiera los hemos olido, en Japón son tremendamente famosos los *dating sims,* o simuladores de noviazgo, en los que, básicamente, hay que ligarse a una creación digital del sexo contrario. Con la ventaja, claro, de que si el usuario se equivoca en una decisión que le perjudica cara a su posible ligue, siempre puede reiniciar la consola. Quizá una de las sagas más famosas sea *Tokimeki Memorial de Konami* (que contó con la participación de Hideo Kojima en tres de sus capítulos), que ha pasado por PC, Super Nintendo, PC Engine, Sega Saturn, Game Boy Color, PSX, PS2... Y de la que ahora, como era de prever, se ha lanzado una versión en red, *Boys & Girls' Gakkuen Community Game: Tokimeki Memorial Online,* una comunidad multijugador *online* en la que tanto chicos como chicas podrán adentrarse en una existencia virtual al más puro estilo *Los Sims,* pero, claro, desde la perspectiva de los adolescentes nipones y con mayor incidencia de los momentos de ligoteo.

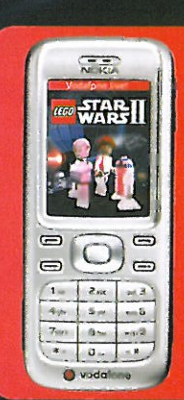
El tema daría para tomárselo con socarronería y humor si no fuera porque resulta preocupante: no hay que olvidar que Japón es el país del mundo con el mayor índice de suicidios, con más de 24 casos por cada 10.000 habitantes. Los cineastas más jóvenes están expresando dicha inquietud mediante películas que, metafórica o directamente, hablan sobre los problemas de incomunicación de la sociedad nipona, como *Kairo,* de Kiyoshi Kurosawa; *Suicide Club,* de Sion Sono, o *All About Lily Chou-Chou,* de Shunji Iwai. Hay que esperar que, poco a poco, la cada vez más evidente influencia occidental dé un giro a tan triste tendencia, dando a los japoneses parte de la extraversión que a nosotros, los occidentales, a veces, nos sobra.



STAR WARS II

M Ó V I L





En exclusiva con
Vodafone live!

Descárgate el videojuego entrando en tu Menú:
Vodafone live! → Videojuegos

o enviando:
JUE LSW2 al 521

vodafone



TT games

THQ WIRELESS

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Monster Hunter 3



Puede que *Call Of Duty* muestre la brutalidad e implacabilidad de la IIGM, pero los emotivos guiones y soliloquios de *Brothers le* dan un enfoque más realista.
360, PC, PS3, UBISOFT

Silent Hill: Origins



La sequía desde el último *Bioware* ha sido larga, y los recuerdos de *KOTOR* y *Baldur's Gate* sólo aumentan las ganas de ver las aventuras estelares de Shepard.
360, MICROSOFT

Mr D. Goes To Town



Aunque sólo tengas un mando y una pista, *MotorStorm* sigue superando a todos los lanzamientos de la PS3. El producto final podría convertirse en una aplicación asesina.
PS3, SCEE

Horizontes paralelos

Oriente y Occidente son demasiado distintos, ¿o no?



***No More Heroes* es el nuevo bastión de Grasshopper Manufacture, un *free-roaming* para la Wii. ¿Pero será como el muy parecido *Red Steel*, que, por cierto, defraudó bastante?**

Es típico de las conversación de altas horas de la madrugada, cuando los ojos fatigados y los pulgares desgastados indican que se ha apagado la consola y que empieza la hora de la especulación: ¿qué pasaría si Capcom hiciese un *GTA*? ¿Y si EA machacase a Nintendo? ¿Y si los desarrolladores, tanto europeos como orientales adoptaran la cultura del otro, en lugar de elegir uno o dos títulos para darle más sabor a sus conversaciones de medianoche, cuando los ojos están fatigados y los pulgares desgastados?

Está claro que los gustos personales de los desarrolladores son casi omnívoros, pero en las decisiones de estudio y de producción todavía es posible en muchos casos saber de dónde viene un juego con sólo mirarlo. Y, mientras a algunos les gustaría que hubiese una cultura de juego global, sosa y homogénea, no hay duda de que una comunidad de desarrolladores que se dedique a mirarse el ombligo se arriesga a quedarse sin ideas, técnicas y enfoques de estilo que podrían enriquecer sus juegos.

Pero parece que las cosas están cambiando. Las suposiciones anteriores son en realidad puntos de partida: el nuevo título *Sims* de EA lo está desarrollando un estudio japonés para la Wii y parece que se han inspirado bastante en *Animal Crossing*. Y Capcom, siguiendo en la línea de sus *GTA*, planea su propia broma para PS2, un juego de mundo libre de estilo criminalista, aunque esta vez sea a favor de la ley. Pero no están solos. Suda 51, líder de Grasshopper Manufacture, nombra a Rockstar como inspiración primordial ante su nuevo *slasher* para la Wii, *No More Heroes*, y Buena Vista, el nuevo brazo de Disney responsable de videojuegos, planea un nuevo hachazo: está contratando a los desarrolladores japoneses de Neptune para producir un juego tipo *Pokémon* para la DS – *Spectrobes* – que parece tener como objetivo, en un principio, al público occidental.

Mientras que unos generos de videojuego si traspasan las fronteras nacionales (fútbol, lucha, carreras, MMOs, simuladores) muchos otros se mantienen en sus trece (oriente con sus puzzles en 2D, *fighters* en 3D, *shmups* y *survival horrors)*, occidente con su dominio en *FPSs, RTSs* y juegos de tipo dios). Así que, volviendo a la conversación, ¿Y si Capcom hiciera un *Real Time Strategy*? ¿Y si EA machacase a Treasure?



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **CODEMASTERS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**

DIRT: Colin McRae Off-Road

El nuevo viaje de Codemasters va un poco más lejos y, sobre todo, más profundo. Aquí la madre naturaleza, aquí el Neon



En su línea de marcar el camino y no copiar, *DIRT* no tendrá un modo foto para recordar sus escenarios. Es una pena: algunas de las vistas durante los veloces eventos de Hokkaido son asombrosas.



Las vueltas de reconocimiento se usan para afinar la IA cuando haya más competidores. Se busca combinar realismo con sensación de individualidad en los conductores. En la prueba, bastantes coches se salían de repente del circuito.

Pese a la victoria del extravagante piloto norteamericano Travis Pastrana, el gran protagonista de la edición de este año de los X Games fue el vuelco de **Colin McRae** en la última curva del primer rally de la competición. Volviendo al estadio Home Depot Center, con medio segundo de ventaja sobre el segundo, apuró demasiado, entró mal en la curva y el coche dio una vuelta de campana. 360 grados más tarde tocó el suelo con las ruedas alineadas perfectamente, y continuó habiendo perdido sólo un segundo. Reconoció con humildad que su fama se debe a su auténtico rival en el circuito: las leyes de la física. "En ese momento, eres sólo un pasajero", reconoció.

Las estrellas, como los neumáticos, parecen alinearse a favor del escocés, sobre todo en el circuito virtual. Mientras *MotorStorm* satisface con barro las ansias de los seguidores americanos, y ni la licencia RalliSport ni la WRC parecen estar preparadas para aprovecharse de la situación y, por lo que se oye (aunque no podemos decirlo), puede que no lo hagan en un tiempo. Del próximo *Sega Rally Revo* –debut para el novato estudio británico de juegos de carreras de Sega– no se sabe nada desde el último E3, y aún tiene que saldar el fracaso de su predecesor de 2006. *McRae,* en cambio, parece que lo tiene todo: un desarrollador con una reputación casi impecable en el género, una fecha de lanzamiento (primavera de 2007), un protagonista norteamericano –el recién contratado Pastrana–, y bastante tecnología en su motor Neon para llevarlo con éxito a la nueva generación. Pero, ante todo, es la física la que va a hacer por los rallies videojueguiles lo mismo que hizo en Carson, (California).

El objetivo prioritario de Codemasters es acabar con los golpes preprogramados, con las abolladuras por zonas y los desperfectos y destrozos marcados de antemano. En una demostración técnica que el equipo esconde en su oficina, sin duda para lanzársela a los periodistas desprevenidos, puedes hacer que choquen contra uno de los coches totalmente rediseñados una serie de objetos básicos que siguen la dirección y la velocidad marcadas. Cada objeto deja una señal diferente en la pintura y la carrocería del vehículo. Si le golpeas en los lados, el coche se encoge, las ruedas se deforman y cada choque reduce el agarre al asfalto de los neumáticos.

La fricción entre el coche y el terreno continúa incluso cuando hayas desistido de controlarlo. En otra prueba es el coche el que se convierte en proyectil, y el blanco es la tierra sombreada y las piedras geométricas de un circuito a medio terminar. Una cuesta brusca te frena a expensas de los bajos del coche, lanzando al aire hierba y polvo. Otra inesperada puede lanzar tu vehículo dando vueltas o hacerle patinar. Una vez que veas estas infinitas permutaciones, es probable que dejes de tener ganas de resetear la partida cada vez que pierdes el control.

Es como si *DIRT* quisiera que prefijos tan habituales como "foto" y "vídeo" fueran sustituidos por el realismo puro y duro. Aunque es cierto que un mundo lleno de una física precisa y efectos visuales no tiene por

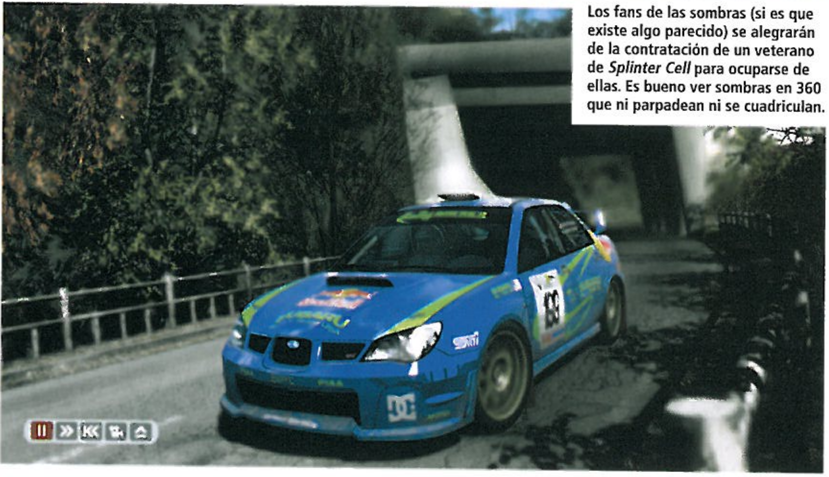


La HD acabará con los árboles "piruleta". Sus sustitutos en *DIRT* son mucho más tangibles, hasta el punto de que el equipo tuvo que ajustar la medida de las copas para dejar pasar la cantidad de luz óptima.









Los fans de las sombras (si es que existe algo parecido) se alegrarán de la contratación de un veterano de *Splinter Cell* para ocuparse de ellas. Es bueno ver sombras en 360 que ni parpadean ni se cuadriculan.



¿A qué velocidad?

No preguntarle al equipo de *McRae* si *DIRT* funcionará a 60 cuadros por segundo podría considerarse abandono del deber. La respuesta es probable que se convierta en una norma durante los próximos meses. No, no lo hará. Según dicen, dos equipos de desarrolladores probaron una versión previa tanto a 30 como a 60 fps, y concluyeron que la influencia de los efectos de posprocesado era lo bastante potente como para mantener la sensación de velocidad a 30, y que los controles respondían. Hay que recordar que, cuando se comentó algo similar sobre *Project Gotham Racing 3*, muchos se quejaron, pero pocos protestaron por el resultado.

qué resultar realista; aquí, en un género en el que la dirección sólo significa la diferencia entre la izquierda y la derecha, y en el que la trama consiste en la relación entre las ruedas y el circuito, sí es necesario. Promete incluir las 156 curvas (y las vistas) de la pendiente de Pike's Peak, así que estos tramos gustarán tanto a los fetichistas de la alta definición como a los amantes de los paisajes, pero nunca rompiendo la magia. Las vallas protectoras se doblan, ceden y, al final, se caen de sus soportes; las banderas y las cintas que marcan el camino se agitan con el viento que provocan los coches; y el público modelado en 3D reacciona distinto según sea la nacionalidad del conductor.

Aprovechándose del mismo talento que creó *Burnout* y *Black*, el apartado sonoro de *DIRT* es otro mundo, incluso respecto a los complicados 5.1 de *TOCA Race Driver* y los anteriores *McRae*. Tras la decepción de los vacíos canales envolventes de *Need for Speed: Most Wanted*, el departamento de audio de Codemasters los ha inundado. Con 30 MB de *samples* para el motor de cada coche, *DIRT* pretende acabar con la ambientación plana y los rugidos de motor en bucle que intentan dar sensación de autenticidad, pero que fallan cuando das un volantazo. El sonido ahora emana de cada objeto al que ha sido asignado; un choque provocará una sinfonía impredecible.

Las vallas protectoras se doblan, ceden y, al final, se caen de sus soportes; las banderas y las cintas que marcan el camino se agitan con el viento que provocan los coches

Aunque existe la tentación de insinuar que las cerradas chicanes de *McRae* han permitido a Codemasters exprimir sus recursos técnicos (360 es la plataforma principal, y detrás van PC y PS3) en un mundo de juego más denso que el de otros títulos, no sería cierto. Igual que el piloto que le da nombre ha ampliado sus horizontes este año, el nuevo *McRae* ha expandido con éxito sus circuitos más allá de la gravilla, el asfalto y el hielo habituales. Más allá de los campeonatos internacionales y las pruebas contrarreloj lógicos, las nuevas competiciones Rally Cross llevan a los coches a llanuras más polvorientas. Pero, antes de que *MotorStorm* emprenda la defensa de su territorio (y, Dios sabe cuánto cabreo contiene el juego), encajan en los límites de la credibilidad de *McRae*; los ataques de la IA nunca sobrepasan las normas de su disciplina particular ni los modelos dan un salto al *arcade*.

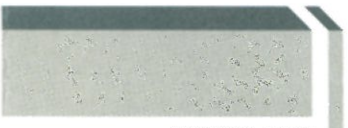
Aquí va una advertencia para los que se interesen por la serie atraídos por el factor Neon: el jugador casual que use un Peugeot 206 para hacer un giro brusco no saldrá impulsado como un cohete cuando recupere el control del coche. Por mucho que *DIRT* sea un título pensado para atraer al público de los X Games, sigue siendo un *McRae*. Su mayor atractivo continúa siendo la fijación por la relación causa-efecto y la lucha entre el mundo natural y las duras máquinas de carreras. Aquellos que no quieran salirse de esos límites (y, de vez en cuando, forzarlos) se encontrarán con un juego que ofrece muchas oportunidades. Otra cosa es si te lanzas en busca de algo diferente.







Los escenarios se hacen más profundos y el mundo se amplía. La profundidad de campo de *DIRT* evita la habitual diferencia entre la definición de los objetos en primer y en segundo plano.



PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA LA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2007**

Command And Conquer 3: Tiberium Wars

Los supervivientes de Westwood Studios unen sus esfuerzos para recrear sus días de gloria



Un dispositivo interesante es el de ingeniería. Si se usa lo bastante rápido, una unidad de ingenieros puede tomar el control de un vehículo enemigo vencido, lo que significa que puedes probar tu propia tecnología.



Los efectos de partículas muestran cuánto se han mejorado los elementos circunstanciales del juego. Los escenarios resultan impresionantes; se hacen trizas con el fuego intenso.

Command and Conquer 3: Tiberium Wars* no redescubre la estrategia en tiempo real, como *Company of Heroes,* ni tiene la evolución exponencial que la serie *Total War* consigue ofrecer con cada lanzamiento. Eso sí, lo que hace, lo hace muy bien: es un juego de estrategia tradicional pensado para gustar y que aporta mejoras sustanciales sin desvirtuar su materia prima.

Se puede caer en la tentación de mirar con displicencia a una franquicia tan consolidada y renegar de cada innovación como si fuera más de lo mismo, pero al hacerlo se pasaría por alto la relación tan íntima que el desarrollo de cada *Command & Conquer* tiene con sus entusiásticos fans. Sólo con visitar el foro *online* del juego se entiende lo esperadísimo que resulta este lanzamiento: un solo hilo ha acumulado 648.000 lecturas. Con semejante presión, se puede entender por qué EA LA no quiere alejarse demasiado de las pautas originales del juego.



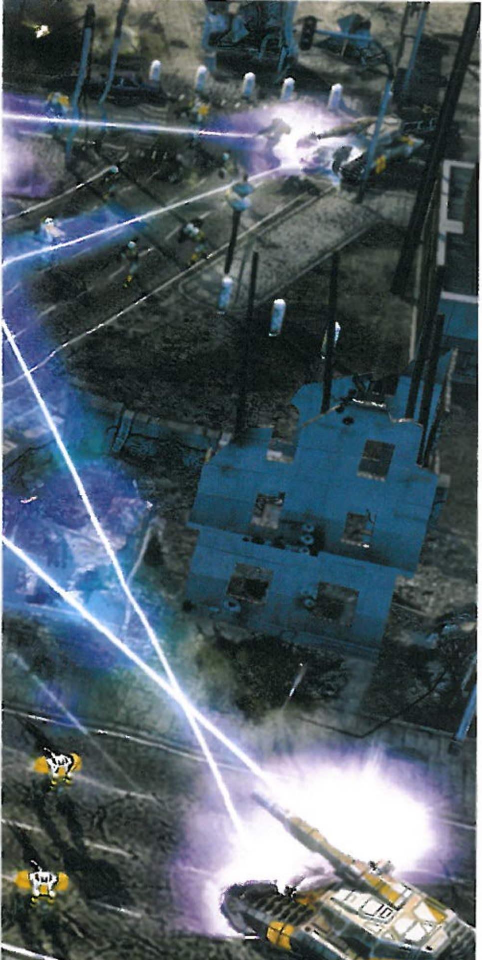
Esta base muestra el diseño de arte que está tras la misteriosa "tercera facción": todo está pensado para sugerir que son alienígenas.



El respeto hacia las tramas concienzudamente urdidas de la serie es un detalle importante, y además es uno en el que está volcada la gigantesca comunidad en red de fanáticos. Ambientado en un año 2047 oscuro y apocalíptico, el juego se centra en una guerra entre dos bandos, la Iniciativa de Defensa Global (IDG) y la Hermandad de Nod, por culpa del tiberio, una sustancia que se parece a la especia de *Dune II* en el sentido de que es tanto una bendición como una maldición para aquellos que la tienen. El tiberio es increíblemente tóxico, pero también constituye un recurso energético muy valioso, y vas a tener que recogerlo para poder generar dinero y energía. Al avanzar en el modo para un jugador aparece un tercer bando, con una tecnología tan avanzada que parece que no es de este mundo (si es así o no, es un misterio). El resto es muy básico: los bandos pelean hasta que uno gana.

Gráficamente, *Command and Conquer 3* aprovecha los avances en las capacidades del hardware de los PC, aunque hay que ver cómo rendirá con las especificaciones mínimas de sistema de EA (un procesador a 1,8 GHz y 512 MB de RAM). Ahora el terreno está lleno de detalles, dejando atrás las texturas planas de capítulos anteriores. Se han mejorado mucho los vehículos y los edificios, aunque mantiene como residuo de sus antecesores las animaciones en bucle. Pero lo realmente impresionante son los fuegos artificiales de los combates: las estelas de neón que dejan las balas y los misiles antes de caer sobre las fuerzas enemigas recuerdan a la belleza de los diseños de *DefCon* o *Neon Wars.* Todo ello está agrupado bajo una sencilla interfaz que agradará tanto a los jugadores veteranos como a los nuevos.











El tiberio tóxico aparece en forma de cristal verde. Aparte de ayudar en los aspectos de administración de recursos de *Command and Conquer 3*, el tiberio también hace más aleatorio el ritmo del juego al forzarte a ser muy cauto a la hora de decidir hacia dónde te mueves.



Vídeos C&C

Es un acierto alternar las escenas de vídeo con otras de imagen real. Sí, éstas pueden parecer algo cutres, pero aumentan la nostalgia por juegos anteriores y es una forma hábil de evitar la necesidad de sincronizar los labios con archivos de sonido sobreactuados. Ver a actores reales interpretando te retrotrae 15 años, cuando parecía que los juegos en LaserDisc eran el futuro.

Será interesante ver si la integración de este tipo de escenas vuelve, ahora que el contraste con las secuencias en tiempo real no es tan evidente. En este juego, las escenas por ordenador parecen reservarse para cuando la imagen real tiene problemas de presupuesto (por los efectos especiales, por ejemplo), pero lo cierto es que la mezcla de ambas es lo bastante convincente como para no estropear la experiencia de juego.

Ambientado en un año 2047 oscuro y apocalíptico, el juego se centra en una guerra por culpa del tiberio, una sustancia que se parece a la especia de *Dune II*

A grandes rasgos, no ha variado el equilibrio de la forma de jugar. La IDG sigue siendo el bando con complejos militares industriales, dominando a los demás mediante la fuerza bruta; la dinámica de guerrillas de la Hermandad de Nod funciona mejor con el sigilo y la astucia, mientras que la "alienígena" tercera facción está entre ambos. Cuenta con los medios técnicos necesarios para desafiar al dominio de la IDG, pero, al ser "visitante" de este mundo, es bastante precavido. Los equilibrios siguen siendo algo precarios: parece que una buena defensa compensa muy poco ante un buen ataque, aunque la imparable marcha hacia el combate crea momentos de tensión. En tan sólo unos minutos te acostumbras a crear y seleccionar unidades, lo que indica cuánta influencia ha tenido el *Command and Conquer* original sobre los controles habituales de la estrategia en tiempo real. Las construcciones y los edificios importantes ahora son interactivos: puedes confiscarlos para proteger tus unidades o reclamarlos como bases desde las que lanzar ataques. Los combates multijugador están orientados a resolverse lo más rápido posible; la media de juego se sitúa entre los 15 y los 20 minutos ("Está diseñado para que puedas jugar toda una partida en tu hora de comer", dijo en la demostración de la versión previa el productor asociado **Jim Vassella.** "O antes de irte a la cama", añadió). Pero mantiene todos los elementos que permiten un juego más largo: no hay razón por la que no puedas construir y construir hasta que las tropas de tus oponentes aparezcan en las alturas e intenten acabar a tiros con las defensas de tu bando. Pero como el panorama estratégico se está volviendo cada vez más complejo a nivel táctico (y, en consecuencia, aumenta la duración de las batallas), este híbrido de *arcade*/estrategia tiene su atractivo. El ritmo frenético y furibundo tiene su contrapunto en la campaña para un jugador, pues abrirte camino por este mundo de utopía fallida requiere unas consideraciones tácticas mucho mayores.

EA LA está dispuesta a sacar el máximo de la compatibilidad del juego con Vista y Live, y promete convertir la estrategia táctica en un "deporte", con comentarios en vivo y un torneo en forma de liga *online*. De la versión 360, los desarrolladores mantienen que el control es igual de intuitivo con el mando de Xbox que con los periféricos de PC: una afirmación que sólo la versión definitiva puede confirmar.

Este juego parece estar hecho para la vieja guardia: y la nueva generación se ve sólo en el aspecto técnico. El resto es bastante familiar. Pero esto no tiene por qué ser una debilidad; las raíces de la serie están más que afianzadas, y su éxito no va a depender de los sedientos de experiencias de juego vanguardistas. *Command and Conquer 3* no va a suponer una revolución para la estrategia, pero ¿quién quiere que lo sea?





Conseguir tiberio es importantísimo en el universo de *Command and Conquer.* Es una iniciativa que funciona para reestablecer conceptos de los que muchas secuelas y expansiones se alejaron conscientemente.



PLATAFORMA: **PS3, 360**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
ESTUDIO: **AM2**
LANZAMIENTO: **FEBRERO (JAPÓN, USA) MARZO (EUROPA)**

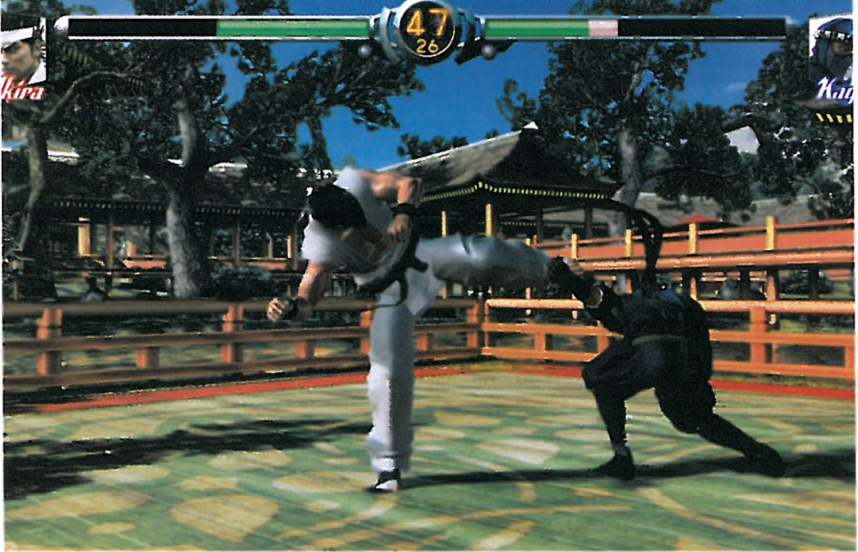


El Blaze recuerda a ese ídolo de la lucha libre que es Rey Misterio Jr. Su historia estará conectada a uno de los personajes clásicos de la serie, Wolf, otro Wrestler.



VF.TV

Uno de los añadidos que más han entusiasmado a los japoneses ha sido el VF.TV que Sega implementó como ampliación de su veterana VF.NET en la versión recreativa de *Virtua Fighter 5*. Este soporte emite los mejores combates que se disputan en cualquier salón japonés a todas las recreativas de la red, incluyendo una pequeña narración automatizada. La personalización del luchador con nuevos elementos de vestuario y accesorios de las recreativas se mantendrá en PS3 y 360.



Virtua fighter 5

Microsoft se ha asegurado en 360 una versión del técnico beat'em up de AM2, antes exclusivo de PS3

Algo ha hecho reconsiderar a Sega su estrategia respecto al quinto título del decano de la lucha tridimensional. La conversión doméstica de la recreativa programada bajo la placa Lindbergh se presentó durante el pasado E3 de Los Ángeles como exclusiva para PlayStation 3 pero a finales de diciembre Sega anunció que compartiría *Virtua Fighter 5* con Xbox 360. Parece que Microsoft ha tenido éxito mermando nuevamente la férrea política de exclusividades que tan bien funcionó a Sony con PlayStation 2. No obstante ambas versiones no llegarán al mercado en las mismas fechas; la de PlayStation 3 lo hará en marzo, junto al lanzamiento europeo, –antes, el 8 y el 16 de febrero lo habrá hecho en Japón y Estados Unidos– y la de 360 seis meses después, a finales del verano.

El que los especialistas consideran como la saga más técnica del *beat'em up* verá en *Virtua Fighter 5* como su mecánica se refina aún más con los cambios introducidos, que aportarán más estrategia a los combates; ha aumentado la libertad de desplazamiento por los detallados escenarios –sólo requerirán una doble pulsación arriba o abajo- y más fluidez y velocidad en los golpes y combos que repercutirá en el ritmo de la acción. También se ha incorporado el empleo de elementos del ring –como muros– en los ataques, el tiempo que el rival permanece aturdido tras un golpe según la intensidad de este y nuevas contras –con las aéreas como novedad–, y ataques para romper la guardia. Con todo ello, la herencia de la serie permanecerá inalterada; un machacabotones estará perdido ante cualquier jugador experimentado en el uso de contras y combos.

La plantilla de personajes se eleva hasta los 17, manteniendo a los clásicos más dos nuevos aspirantes, el espectacular luchador mexicano El Blaze y Eileen, una joven que utiliza el estilo de Kung-fu del mono. En lo visual, la adaptación desde la exigente Lindbergh no ha causado demasiados problemas debido a las similitudes entre las características técnicas de los sistemas –especialmente con Xbox 360–. Ambas conversiones soportarán alta definición hasta 720p en panorámico con HDRI y Dolby Digital 5.1.

La adaptación doméstica también crecerá en modos de juego: Entrenamiento y Quest han sido confirmados. El segundo, recuperado de *Virtua Fighter 4 Evolution* –donde reemplazó al Kumite– te enfrenta a una gran cantidad de luchadores extraída del estilo de los mejores jugadores japoneses. De esta misma forma se imprime variedad al estilo de cada uno de los enemigos, pero nunca puede ser un sustituto del *online*, como parece pretenderse, ya que todo apunta a que *Virtua Fighter 5* en consolas no tendrá *online*. Su productor, Hiroshi Kataoka afirma que las pruebas llevadas a cabo han arrojado un alto *lag* en los combates que afecta seriamente al ritmo de juego y que no está dispuesto a sacrificar las señas de identidad de su serie a cambio de poder jugar al título *online*. Disfrutar del *beat'em up* más exigente sólo en modo local sería una afrenta que muchos seguidores no perdonarían.

Como pronto, Akira, Kage, Goh, Jacky, Sarah, Jeffry y compañía no volverán a medirse al nuevo prototipo de Dural hasta marzo en PS3, algo más tarde, en verano –pero mejor que nunca– en 360.



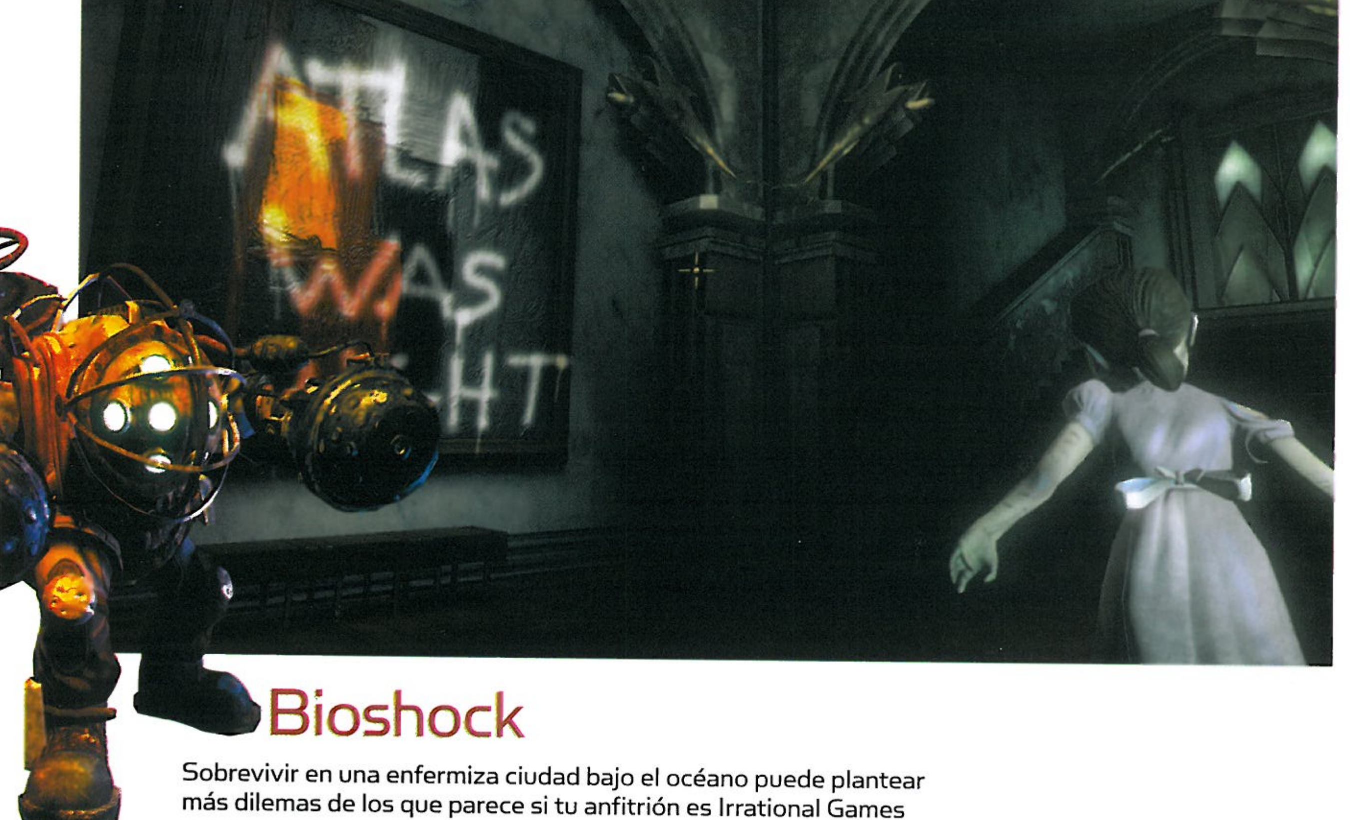


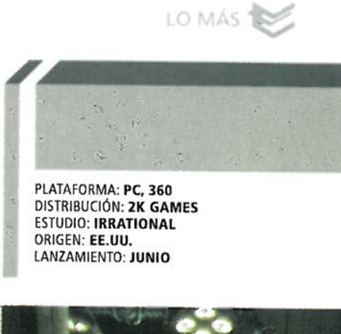


Los escenarios no han escatimado en detalle ni en espectacularidad. No obstante, seguirán conservando sus reglas. Si te sales, "Ring Out!" y perderás el asalto.

El juego volverá a hacer valer la pulsación correcta en el momento adecuado. El "timing" permitirá responder a los ataques con una contra o enlazar combos.







PLATAFORMA: **PC, 360**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **IRRATIONAL**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **JUNIO**

Bioshock

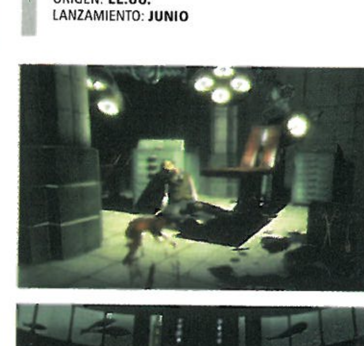
Sobrevivir en una enfermiza ciudad bajo el océano puede plantear más dilemas de los que parece si tu anfitrión es Irrational Games

La ciudad submarina de Rapture, una utopía creada en los años 40 para albergar a la sociedad ideal, ha acabado convertida en un insano y decadente lugar tras una devastadora guerra civil. Sólo queda el caos desatado por el oscuro descubrimiento del Adam, un suero extraído de un alga capaz de modificar y mejorar las capacidades genéticas de los individuos, aunque no exento de trastornos; delirios, paranoia, psicosis, mutaciones y aberrantes alteraciones físicas. Y en este marco, Fontaine, el doblemente desgraciado náufrago y protagonista que acaba de sobrevivir a un accidente aéreo, descubre una de las entradas a la metrópolis. Un momento inoportuno para unirse a esta comunidad.

Con *Bioshock*, Irrational pretende que el jugador bascule por una gran cantidad de emociones; tensión, claustrofobia, indefensión, angustia, supervivencia, represión, rabia o ira, pero también culpa y arrepentimiento. La clave en este heredero de *System Shock* son las decisiones: el jugador tendrá libre albedrío para determinar sus acciones en cada situación. Y cualquier decisión tomada tendrá consecuencias; la mayoría de habitantes de Rapture serán hostiles, aunque no todos. Cómo interactues con ellos determinará la historia.

Durante su estancia en Rapture, Fontaine descubrirá las intrigas y conspiraciones que precedieron a los trágicos sucesos que motivaron la caída de la ciudad, lo cual (asegura el estudio) evocará miedos y terrores en cualquier curtido jugador. De forma más explícita, sus escenarios retro-futuristas con estilo Art Déco, solitarios, azotados por la desolación y rodeados por unas amenazantes profundidades marinas, son un buen sustento para el terror psicológico. Peor aún si los escasos seres vivos que los pueblan son criaturas malsanas cegados en su adicción por el Adam. Con todas las plantaciones de algas destruidas en la guerra, el proceso de síntesis de este suero parte ahora de los cadáveres, desde donde los Recolectores -adorables e 'inocentes' niños- lo extraen, lo ingieren y lo metabolizan, excretándolo listo para su nuevo consumo. Los Protectores, mastodontes enfundados en metálicos trajes de buzo sellados por escafandras, velan por que se cumpla esta tarea sin intromisiones, mientras que la custodia de Rapture recae en un sistema de vigilancia por cámaras con arcaicos robots como barrera.

Pero bajo este nutrido entramado de RPG, *Bioshock* sigue teniendo su alma de *shooter* subjetivo; revólveres, ametralladoras de plato, recortadas, lanzallamas y otras armas retro-experimentales con una deliciosa fusión en el diseño serán básicas para sobrevivir en un entorno plagado de criaturas como los Agresores, antiguos ciudadanos ejemplares mutados y adictos al Adam que necesitan para sobrevivir. *Bioshock* parece que será uno de los juegos más determinantes de este 2007. Tras su anunciado retraso, en junio podrás deambular por Rapture; como si estuviéramos a 1.000 metros de profundidad, empieza a faltar el aire.









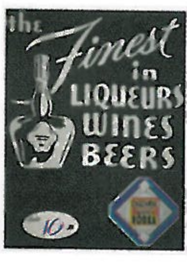


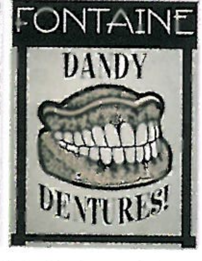
No es *System Shock 3*, pero sí el "sucesor espiritual" de esta serie, cuyo nombre Irrational no ha podido usar por ser propiedad de Electronic Arts.



El alga maldita

A base de Adam, podrás adquirir Plásmidos –similares a los cybermods de *System Shock*– que te permitirán incorporar mejoras en armas, dispositivos mecánicos y poderes psíquicos, estos últimos tras inyectarse un vial. De momento, se han visto habilidades (telekinesis o pirokinesis, velocidad, camuflarse como Recolector), mecanismos (como trampas vortex, alertas de seguridad o repelentes) y un conmutador para el revólver. Los Plásmidos fueron comercializados por Ryan Industries, cuya publicidad, con un toque vintage, encontrarás en toda la ciudad.

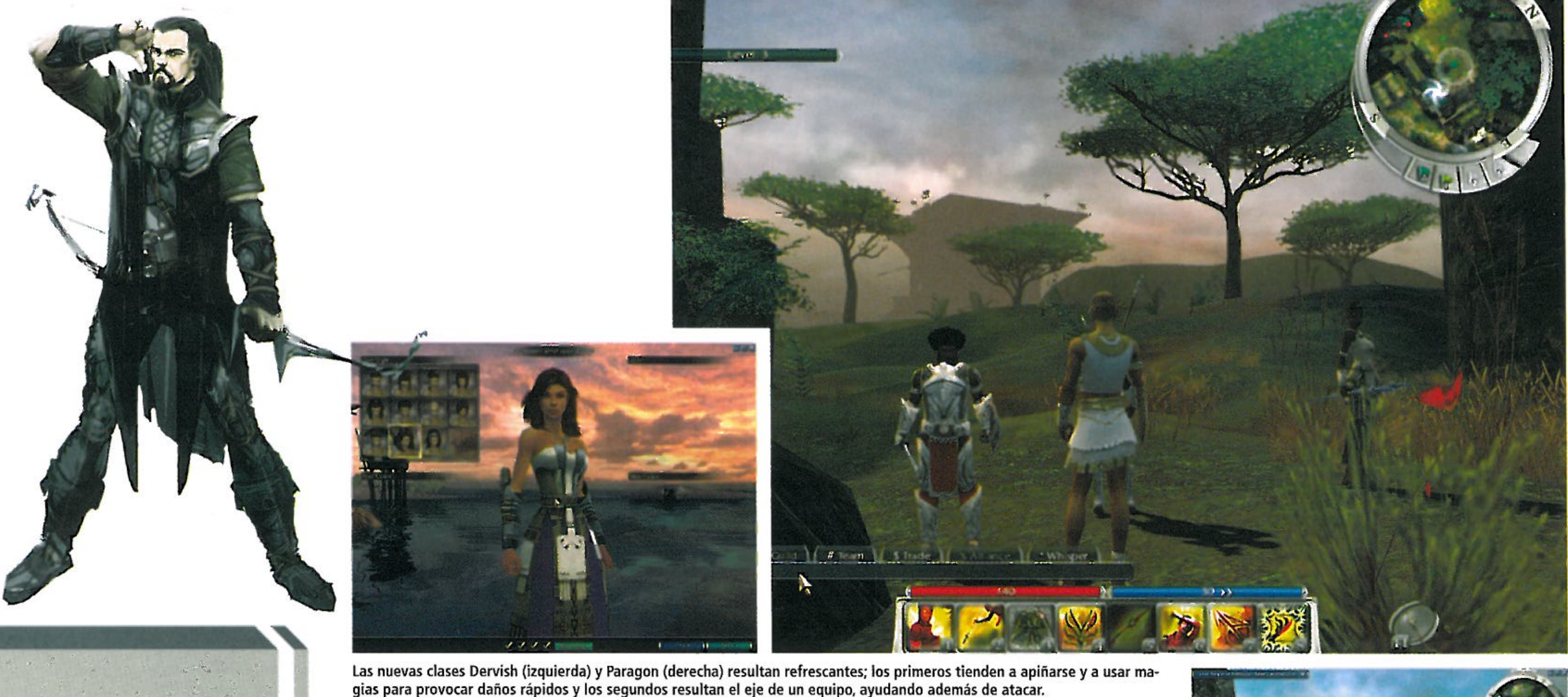




Kevin Lavine, líder de Irrational, parece haber encontrado a su productora perfecta en 2K Games. Confesó que EA no confiaba en esta tercera parte y que "afortunadamente 2K es una productora que se preocupa y cree en este tipo de juego".

PlayStation 3 se perderá este impactante título, ya que *Bioshock* aparecerá sólo en PC y Xbox 360, tal y como se confirmo durante el X06. Algunas voces siguen pensando en que se re-anunciará para los 128 bits de Sony.





Las nuevas clases Dervish (izquierda) y Paragon (derecha) resultan refrescantes; los primeros tienden a apiñarse y a usar magias para provocar daños rápidos y los segundos resultan el eje de un equipo, ayudando además de atacar.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **FRIENDWARE**
ESTUDIO: **ARENANET**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Guild Wars: Nightfall

Tras el éxito de World of Warcraft, muchos distribuidores quieren su propio MMO. Hay que ver si copian la parte correcta del concepto

Dieciocho meses más tarde, y con casi tres millones de jugadores, *Guild Wars* sigue siendo una incógnita. *Nightfall,* la tercera entrega independiente de este MMO de combates fantásticos, no hace nada para resolver sus contradicciones.

Es una prueba de que el modelo de NCSoft de juego *online* sin suscripción, financiado por unas actualizaciones frecuentes, con precios altos, pero autónomas, resulta viable mientras esté vinculado a un juego que atraiga la imaginación de los jugadores. Pero no consigue explicar por qué este juego lo consigue. Su modelo financiero debería corresponder a un título con un potencial comercial masivo, pero sus sistemas de combate –sofisticados pero complejos– y su énfasis en los combates jugador contra jugador por equipos (algo diluidos por la introducción en *Nightfall* de las batallas "Héroe contra Héroe" para un jugador), seguro que limita su atractivo ante los jugadores casuales. Sus paisajes fantásticos y sus personajes acartonados siguen siendo extrañamente estériles. El sistema del Mapa de Viaje –para teletransportarte de punto a punto– sigue siendo un atajo imprescindible, pero te desconecta del mundo, y la falta de opciones de personalización sustanciales, tan populares en otros juegos, siguen siendo una extravagante opción de diseño.

Pero ésa es, precisamente, la gracia. Los nuevos lanzamientos de *Guild Wars* no intentan cambiar la experiencia base, sólo alargar la vida (y los beneficios) del título. Por si fuera poco, *Nightfall* incluye dos nuevas clases: los Dervish, con rápidos ataques de guadaña y daños de magia, y los Paragon, que atacan a distancia con la lanza mientras entonan cánticos que sanan al equipo, además de nuevas áreas, misiones, habilidades y objetos. Esas nuevas clases no son sólo un cambio de imagen: el sistema de clase dual de *Guild Wars* significa que cambian los tipos de personaje, y sus habilidades –especialmente las de los Paragon– inclinan la balanza de las batallas jugador contra jugador. El nuevo sistema Hero pone mayor énfasis en el juego en solitario, dando a los jugadores mayor control sobre algunos de los personajes que les ayudan, antes totalmente automáticos.

El giro hacia una jugabilidad más individual es una evolución interesante para la serie. Pero, aunque es un intento admirable para contentar a la audiencia del juego, no logra ocultar el hecho de que *Guild Wars* es de lo más mediocre cuando debe enfrentarse con otras experiencias roleras clásicas, y sólo se anima –para ello fue diseñado– en los más encarnizados combates uno contra uno.

Como *Nightfall* no pretendía cambiar de forma sustancial el juego, los 18 meses pasados desde el lanzamiento del original han hecho que los estándares hayan evolucionado a una velocidad de vértigo. Su motor ahora resulta un poco cansino, y los jugadores empezarán a cansarse de su estética. Pero, con todos sus defectos, el perdurable éxito de *Guild Wars es,* en conjunto, un modelo tremendamente valioso para el futuro de los juegos de rol *online.*

Otras herencias de las primeras entregas de *Guild Wars* son una trama demasiado explicativa y escenas de vídeo mediocres.









La interfaz es el aspecto de *Guild Wars* que ha envejecido peor: no era, para nada, una obra maestra en forma o funciones en su lanzamiento, y ahora resulta aburrida, incluso llega a frustrarte en los escenarios muy poblados.





Algunos Infectados corren y saltan, otros deambulan y explotan; ambos prueban el ingenio y la munición limitada de los Supervivientes; cada uno tiene su propio método de defensa.

Left 4 Dead

Las mentes tras las mentes de *Counter-Strike* han pensado algo nuevo: la inaugural noche de los *deathmatch* vivientes para PC

Hubo un tiempo en que bastaba con llevar el nombre Valve, la compañía que despertó las iras de toda la comunidad pecera para honrar a su filosofía "está acabado cuando está acabado".

Pero, pese a lo emocionante que sigue siendo ver ese logo a dos colores encabezando el anuncio de un nuevo juego, más vale tener cuidado ahora que su nombre se ha convertido en un paraguas. Tras colaboraciones como *Sin Episodes: Emergence* de Ritual o *Dark Messiah of Might & Magic* de Arkane, dos juegos que intentaban dar lo mejor de sí mismos pero no pudieron estar a la altura, la primera pregunta que surge es cuánto de *Left 4 Dead* es obra de Valve y cuánto de su colaborador Turtle Rock. Los fans de *Counter-Strike* ya se habrán hecho una idea, pues el estudio independiente de Michael Booth se ha convertido en sinónimo de la escisión multijugador de *Half-Life,* y sus responsabilidades han evolucionado desde llevar a buen término el problemático proyecto *Condition Zero* hasta, a grandes rasgos, hacerse propietarios de la serie y su reciente entrega *Source.* Aunque cuentan que el diseño original de *Left 4 Dead* llegó a Valve a propuesta de Turtle Rock, el desarrollo parece haber seguido un espíritu de colaboración, con Turtle Rock encargándose de las rutinas de IA y de la mayor parte del diseño periférico.

En un adelantamiento a una nutrida oleada de títulos del género, *Left 4 Dead* resulta incomparable. Partiendo de un grupo de Infectados –el equipo admite su deuda con *28 días después,* de Danny Boyle–, éste es un *shooter* cooperativo para PC con detalles de *survival horror* para consola. Debería ofrecer lo mejor de ambos mundos: partidas rápidas basada en servidores, aunque con tiempo suficiente para lanzar guiños a Hollywood.

Los cuatro miembros de las formaciones de Supervivientes pueden ser salvados de las hordas de voraces zombis por sus compañeros de equipo, mientras los jugadores que se unen a los Infectados tienen la suficiente movilidad como para rodear las rápidas defensas controladas por ratón de sus contrincantes y doblegarles. Es lógico que el juego cooperativo más intimista del cuarteto humano (Turtle Rock sabe que es algo casi exclusivo de los juegos de consola) provoque esa reacción en las hordas zombis, más adecuadas para tácticas más tradicionales basadas en clases.

No hay duda de que hay poco espacio para moverse en un género tan saturado de cadáveres como el de los *deathmatch* para PC, pero es agradable ver que alguien amplía un poco las miras.





No te dejes engañar por los detalles *gore* a lo Tom Savini: el juego tiene toda la simplicidad militarista de un *deathmatch* para PC. Cada uno de los dos equipos tiene clases como los Acosadores o los Explosivos.



La base de *Left 4 Dead* es la última versión del motor Source de Valve, aunque hay que ver si eso le beneficia. Los muertos vivientes prometen ser repugnantes, aunque los mediocres escenarios y los trucos para los fondos también dan náuseas.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **VALVE**
ESTUDIO: **VALVE/TURTLE ROCK**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2007**



Casa de sesos

Pocos dudarán del pedigrí de la compañía que enseñó a los *bots* de *Counter-Strike* cómo pensar, pero las exigencias de los ejércitos en liza de *Left 4 Dead* –unos vivos por su instinto de supervivencia, los otros muertos y en mucho mayor número– serán enormes. Con partidas de una hora de duración, la evolución del movimiento de los zombis y los patrones de regeneración son vitales, así que Turtle Rock ha contratado un sistema de dirección de IA para coordinar la acción y sus actos individuales de astucia zombi. Aún está por ver cómo será la influencia del jugador sobre los Infectados, pero el reto procesal necesario para hacerlo tan a tiempo real puede destrozar los nervios de cualquiera.



PLATAFORMA: **PS2, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **REEF ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **REBELLION**
ORIGEN: **REINO UNIDO**

Free Running

Unos saltitos dan inesperados beneficios a Rebellion



Se dice que habrá una secuela basada en Asura. El potencial de andar libremente es enorme para 360 y PS3.

Cuando *Free Running* tenía que salir inicialmente durante 2005, la disciplina atlética del *parkour* (arte del desplazamiento) no era conocida por casi nadie. El alucinante giro de la estrella David Belle en Banlieue 13 aún tenía que cruzar el Canal de la Mancha (o el Atlántico), y muy pocos habían oído hablar de esta disciplina que consiste en superar los obstáculos que se presentan en tu camino ya sea en el campo o en la ciudad. Reprogramado para principios de 2007, esta intrigante mezcla de *Tony Hawk* y *Las Arenas del Tiempo* es, de pronto, dinamita, como los espectadores de *Casino Royale* han descubierto. Hay que hacer algunas aclaraciones: *Free Running* no es, en realidad, un juego de *parkour,* y sus musculosos atletas, modelados en base a personas reales, no son tampoco *traceurs* (practicantes del *parkour).* Eso los pondría a la altura del Altair de *Assasin's Creed* o del Príncipe de *Las Arenas del Tiempo*, ambos sobresalientes a la hora de llegar de un punto a otro con la máxima eficiencia. *Free Running* se acerca a los llamados *yamakasis:* individuos similarmente ágiles que cambian eficacia por estilo. Aunque algunos de los objetivos del juego incluyen carreras de punto a punto y contrarrelojes, lo que se favorece es la fluidez de los combos acrobáticos encadenados, para los cuales el trampolín es siempre el entorno.

Libres de monopatines, bicis y otras barreras para separar los pies del suelo, *Free Running* crea una relación extraña entre el jugador y el mundo, aunque conserva también una conexión mecánica con otros deportes alternativos. Las puntuaciones no aumentan con impulsos o con regularidad, así como las piruetas y los saltos no pueden encadenarse sin la conexión al ritmo adecuado: si en *Tony Hawk* era el *revert,* aquí es el balanceo delantero, que transforma un aterrizaje en un avance continuo. Alternar entre técnicas tan básicas y los movimientos libres modificados con los gatillos del juego es, al principio, un completo lío, pero no hay razón para sospechar que la curva de aprendizaje sea más abrupta que aquellas en las que se basa. *Free Runing* es, sin duda, un proyecto atractivo, incluso aunque las limitaciones del desarrollo para PS2 y PSP, además de su edad, acaben por afectarle.

Aunque no está a la altura del reto de los cinco centímetros de *Assassin's Creed*, las unidades de aire acondicionado, los barrotes, los andamios y los portales están repletos de oportunidades de combos y saltos.

The Elder Scrolls IV: Oblivion: Knights Of The Nine

Después de cierto descontento de los usuarios de 360, un contenido descargable que ofrece cierta satisfacción

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT (PC)**
XBOX LIVE (360)
ESTUDIO: **BETHESDA**
ORIGEN: **EE.UU**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Con el lanzamiento de su primera pieza de contenido descargable para *Oblivion* –además de una de las primeras para 360–, más que quemarse los dedos, Bethesda se ha mordido los nudillos. *Horse Armour,* una oferta increíblemente superficial por la mitad de precio de *Geometry Wars: Retro Evolved,* fue un bautismo de lluvia ácida que ha desembocado en un puñado de ofertas decentes de descarga, con un balance más sustancioso entre precio y funciones. Y ahora, con *Knight of the Nine,* parece que Bethesda se ha colocado en una posición dentro de los contenidos descargables lo bastante cómoda como para producir algo que cuesta el doble que *Geometry Wars,* pero que puede despertar el interés de los fans en lugar de ponerles alerta.

Knight of the Nine es más un capítulo completo que un fascículo de pequeñas misiones u objetos suplementarios, así que ofrece nuevos lugares, equipos, personajes, un nuevo enemigo (los Aurorans) y un bando para alimentar y liderar, además de las esperadas misiones de búsqueda y los habituales paseos por mazmorras. Estas últimas están reforzadas por suficientes puzzles y nuevos elementos como para ir algo más lejos de las misiones del último *Oblivion.* Y, para aquellos que se quieran lanzar a nivel enciclopédico sobre el juego, he aquí un as en la manga: la historia trata de las capillas de *Oblivion,* y los dioses que se concentran en cada una de ellas, un espectacular detalle argumental que lo eleva más allá del estatus secundario que se suele esperar de una actualización.

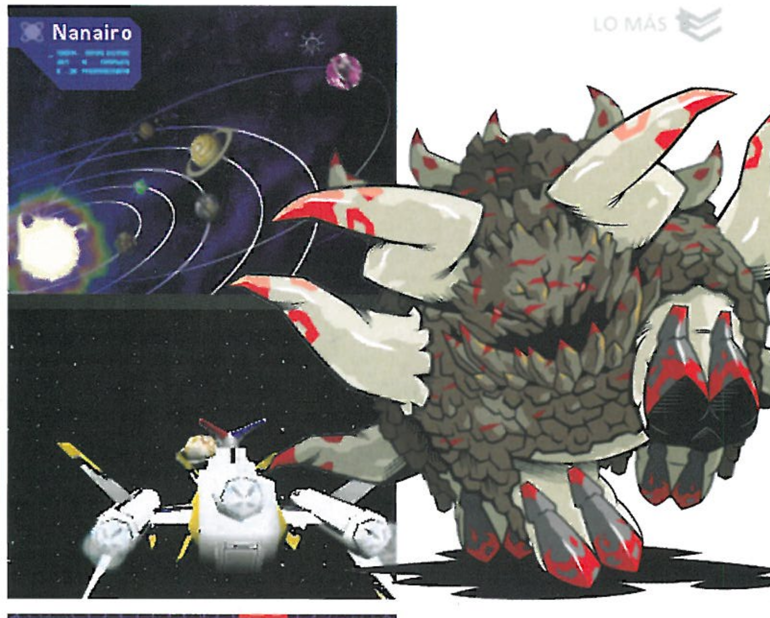
Coronando un año de soporte pobretón al que sólo han llegado algunas producciones de *first parties* –*Kameo* y, en menor medida, *PGR 3*–, y pese a meter algo la pata con los usuarios de 360, *Knights of the Nine* parece haber salido a tiempo y con sustancia de sobra, reforzando las posibilidades abiertas a Bethesda, a la vez que llena algunos huecos de su cavernoso mundo.

Los caballeros titulares no han recuperado una armadura sagrada, y debes hacerlo tú, pieza por pieza, por los espíritus que vagan bajo la sede del convento de los Nueve, que se convierte en el hogar de aquellos que se te unan.



Escenas cortas, pero muy de agradecer, salpican las horas de búsquedas, incluyendo una visión desde las nubes sobre la Ciudad Imperial, visible entre los pies de tu personaje, así como un escondido bosque subterráneo en el que los enemigos se convierten en mansos espectadores.





Con la posibilidad de hacer viajes espaciales, exploraciones planetarias, y posibilidades potencialmente infinitas de evolucionar a tus monstruos, parece que *Spectrobes* será uno de los juegos más profundos y variados para DS.

Spectrobes

Disney ofrece un nuevo terreno de coleccionismo tipo arqueológico, pero ¿querrán los *pokefans* cavar en él?

En octubre, Buena Vista Games sorprendió con la compra de los estudios Climax Racing de Brighton. Aunque los frutos de esta unión quedan todavía muy lejos, este mes nos trae otro indicador de que la división de entretenimiento interactivo de Disney empieza, por fin, a tomarse en serio el mercado de los videojuegos. *Spectrobes,* un action-RPG desarrollado por la compañía de Kyoto Jupiter Corp, creadores de la serie *Picross,* es el primer paso del productor para alejarse del trabajo basado sólo en las licencias de Disney, y su primera incursión en un título original.

Pero lo de las licencias es un tema complejo, y **Thierry Braille,** director ejecutivo de Buena Vista Games Europe, deja claro que *Spectrobes* es un intento de crear "nuevos personajes Disney para un público totalmente nuevo". Mientras están sin confirmar los planes multiplataforma, se ha insinuado la creación de una serie de dibujos animados infantiles como punto de arranque.

Si optas por el cinismo, pensarás que la parte de ser "un título original" es también engañosa, ya que el juego consiste en coleccionar, hacer evolucionar y batallas con monstruos epónimos en diferentes escenarios. Es difícil no ver similitudes con *Pokémon,* pero hay detalles que sugieren que *Spectrobes* se está desarrollando con sus propias virtudes, con suficientes ideas nuevas como para mantener cierta frescura.

Y el equipo de desarrollo parece estar enfocando esas nuevas ideas de forma correcta. Los *Spectrobes* se encuentran fosilizados, y antes de enviarlos a un combate deben ser desenterrados y resucitados. Excavar usando el puntero es realmente desquiciante: demasiada presión puede destruir el fósil, y es complicado seleccionar el taladro adecuado para trabajar. La resurrección se consigue gritando: una idea efectista sobre el papel, pero es exigente y lleva tiempo lograr el tono y el volumen dentro de los parámetros específicos que requiere cada una de las especies.

Aun así, hay posibles pegas. Los niveles vistos hasta ahora parecen algo vacíos, controlar a los *Spectrobes* en las batallas en tiempo real suele resultar algo arbitrario, y falta esa vital sensación de conexión cuando las garras se clavan en la carne. Los gráficos, aunque técnicamente resultan de los 3D más sólidos vistos hasta el momento en ambas pantallas de la DS, pueden carecer del primitivismo evocativo de *Pokémon,* y la trama de ciencia-ficción sobre un universo en peligro carece de sutileza al compararla con el bucólico ir y venir sin objetivo de otros juegos.

Pero lo más difícil de juzgar es el factor más importante para un juego de coleccionismo; es decir, los monstruos en sí. Algunas de las especies de las pocas mostradas hasta ahora son fascinantemente extrañas, mientras otras resultan demasiado recargadas y desaliñadas. Así que, incluso si todo lo que necesitas para resucitar a un *Spectrobe* es un montón de práctica y una garganta dolorida, Buena Vista y Jupiter quizá se encuentren con que es más complicado conseguir despertar al coleccionista obsesivo que lleva dentro todo jugador.

Los *Spectrobes* son variados e interesantes, aunque a veces demasiado abigarrados. El diseño tiene influencias no sólo de *anime* y *manga,* sino también por el arte tradicional japonés. El productor Kentaro Hisai admite que algunos de los mejores diseños de monstruos se le ocurrieron en momentos extraños, como a mitad de la noche.



Controlas a los *Spectrobes* en las batallas a través de los gatillos de la DS. El ritmo es un detalle crucial en las peleas, ya que tus monstruos necesitarán un descanso para recargarse entre ataques. En una concesión a los gustos occidentales, las batallas no son aleatorias, sino que aparecen en el mapa en forma de torbellinos púrpura que, si quieres, son fáciles de evitar.



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **BUENA VISTA GAMES**
ESTUDIO: **JUPITER CORP**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **15 DE MARZO**



Míralos todos

Como forma de presentar a la gente el mundo de *Spectrobes,* Buena Vista Games ha lanzado una serie de seis cortos animados *online* que puedes descargar en la web www.spectrobes.com. Además de completar la trama, estos capítulos también son una pista de lo que podríamos esperar de la inevitable serie. Con su estilo *manga* ligeramente esterilizado, son una señal del intento de Disney de mezclar fantasía y ciencia-ficción –y Oriente y Occidente– sin dejar fuera a ningún espectador.


THE
EDGE
AWAR
2006
mui mui!







PREMIOS EDGE 2006

HAN SIDO DOCE MESES DE HYPE DE HARDWARE, PERO ¿FUE 2006 UNA REVOLUCIÓN PARA LOS VIDEOJUEGOS?

Hablar de transición es una ironía para referirse una industria que se supone evoluciona a un ritmo vertiginoso. La Xbox 360 se está consolidando aún, Nintendo y Sony han prestado tanta atención a ultimar sus mejoras de hardware como a sus ofensivas de relaciones públicas, y los jugadores están más pendientes del 'cómo será o cómo podría ser' que de disfrutar de lo que 'ya está aquí'. Pese a la fascinación que conocen bien los que han asistido en el pasado a otros lanzamientos de consolas, 2006 fue un año para olvidarse por completo de la industria de los juegos y centrarse en los juegos en sí. Una época con un inmenso suministro de títulos de esos que te tientan a encerrarte en tu habitación, correr las cortinas, bajar las persianas y pasar de este mundo a otro. Juegos que envuelven tus sentidos con mundos impecablemente imaginados, inundan tu cerebro de desafíos y elecciones, sumergen en emoción tu espíritu y en alegría tu corazón. Quizá 'transición' sí sea la palabra correcta después de todo. En las páginas siguientes descubrirás los juegos que más sorprendieron a la redacción durante el 2006.



PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR JUEGO



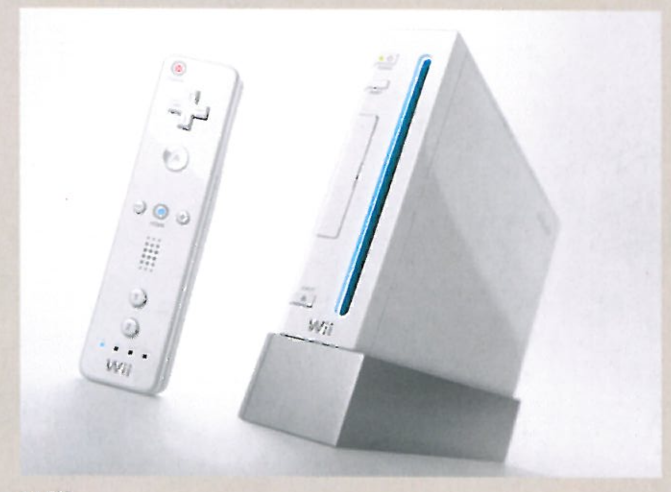
FINAL FANTASY XII

PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: PROEIN (SQUARE ENIX) ESTUDIO: SQUARE ENIX

Simplemente, estas cosas no pasan. Intenta recordar una película, un libro, una serie de televisión o incluso una sinfonía en la que la duodécima versión sea la mejor. Tras cierto bajón de calidad, que hizo que las ediciones *VIII, IX, X* y *XI* provocaran la desilusión paulatina de parte de los fanáticos de la serie, ahora la *XII* borra errores pasados. Puede que horrorice a los más puristas, pero *FFXII* comprende que la franquicia nunca, ni durante un solo segundo, debe caer un milímetro por debajo de lo hermoso. Incluso dejando a un lado el exquisito virtuosismo artístico de su diseño visual y sonoro, el enfoque sabio, generoso e innovador de *FFXII* es la mejor promesa de la industria de los videojuegos de cara al futuro.

PREMIO EDGE 2006 A LA

MEJOR INNOVACIÓN



Wii

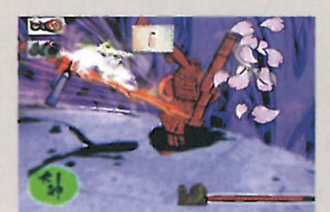
FABRICANTE: NINTENDO

Ha pasado un año desde que se anunciaron los detalles de la revolución de Nintendo, y durante ese tiempo todos nos hemos aburrido de hablar del Wiimando que se cree que es un mando de tv., de una consola que se olvida de sus especificaciones y del interés que suscita. La Wii no es tan revolucionaria como las relaciones públicas de Nintendo insisten y aún hay que probarla con tranquilidad, pero hay dos razones para que esta máquina gane el premio a la innovación en vez del premio al hardware y consiga un lugar de honor: su valentía por tener un carácter experimental y arriesgado, y el hecho de que supone la prueba del algodón para la idea de que los juegos para la gente deben tener prioridad sobre los juegos para jugadores.

FINALISTAS

OKAMI

PLATAFORMA: PS2
DISTRIBUCIÓN: CAPCOM
ESTUDIO: CLOVER STUDIO



Todo atrae tu atención: lugares, personajes, ataques, canciones, chistes, espectáculos y puzzles. Pero es la excelencia general del juego la que lo eleva a la categoría de un juego maravilloso, un elogio acorde con la potencia creativa de Clover.

TWILIGHT PRINCESS

PLATAFORMA: GC, Wii
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO

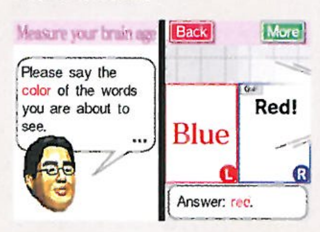


¿Para qué mejorar cada juego de *Zelda* cuando puedes ser todos los juegos de *Zelda*? Es un exhaustivo compendio de todo lo que gusta de este juego. *Twilight Princess* es, en muchos sentidos, el título de lanzamiento más extraño de la historia.

FINALISTAS

BRAIN TRAINING

PLATAFORMA: DS
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO



Suena como una versión dura del Game Design Challenge de la GDC: lograr que una competición aritmética sea entretenida. Pero es una lección de cómo Nintendo entiende la diversión, y de su sabiduría a la hora de presentársela al jugador.

MARKETPLACE

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT
ESTUDIO: MICROSOFT



Desde la demo de Lost Planet hasta el escándalo de la armadura del caballo, Marketplace le ha dado protagonismo a la 360. 'Traerlo a casa' suena a eslogan facilón, pero ha unido a los usuarios de la consola y ha fundido hardware y software.



PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR DISEÑO VISUAL



OKAMI

PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CLOVER STUDIO

La socorrida frase "los pantallazos le hacen justicia" no puede aplicarse a *Okami*: sólo se la haría si se imprimieran en washi japonés hecho a mano en vez de sobre papel estándar de esta revista. Y habría que iluminarlo desde detrás con una luminosidad densa y un parpadeo de sombra. Y en vez de emplear manchas planas de tinta, los colores habrían de disponerse en capas a base de pinceladas arremolinadas y trazos delicados. Si esas imágenes se apilaran en un libro-película infinito, así podrías disfrutar de cada cuadro de inmaculada animación, cada capricho del personalísimo diseño de los personajes, cada detalle curioso. El de la obra maestra que se adelanta a su época es otra frase, pero ésta sí se aplica a *Okami*.

PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR DISEÑO SONORO



DRAGON QUEST VIII

PLATAFORMA: PS2 DISTRIBUCIÓN: PROEIN (SQUARE ENIX) ESTUDIO: SQUARE ENIX

Los premios de sonido son siempre fuente de debate: ¿qué premias: los efectos sonoros o la música? ¿la implantación técnica o la inspiración creativa? ¿Está la clave en las voces, en la grabación de las voces, o en el guión? Sin embargo, este año no hubo discusión. *Dragon Quest VIII* simplifica las cosas rozando la perfección en todos los campos. Desde el bien estructurado guión hasta la astuta elección de voces de actores occidentales, desde la encantadora música hasta la decisión de utilizar una orquesta en vez de sintetizadores, sin olvidar los efectos puntuales que animan a unos enemigos tan extraordinariamente maniacos. No existe un solo sonido en todo el juego que ofrezca un nivel por debajo de lo magnífico.

FINALISTAS

JUST CAUSE

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: PROEIN (EIDOS)
ESTUDIO: AVALANCHE



Este año no faltan títulos ambientados en mundos de follaje moteado, pero los cielos ácidos de *Just Cause*, sus atardeceres encantadores y sus perspectivas a ojo de pájaro hacen que recorrer su espacio aéreo sea una experiencia inolvidable.

LOCOROCO

PLATAFORMA: PSP
DISTRIBUCIÓN: SCEI
ESTUDIO: SCEI



Es significativo que Sony haya incluido un modo pantallazo en LocoRoco, un juego en el que verlo es tan bueno como ganar. Un antídoto contra los muchos títulos para PSP peores que los de la PS2, y un ejemplo de diseño atemporal.

FINALISTAS

DEFCON

PLATAFORMA: PC
DISTRIBUCIÓN: INTROVERSION
ESTUDIO: INTROVERSION



Sin trama argumental ni personajes y, sin embargo, capaz de hacer llorar a hombretones hechos y derechos. El excepcional diseño sonoro de Defcon contribuye en gran parte al impacto emocional y estético por el simulador de guerra de Introversion.

TONY HAWK'S PROJECT 8

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: NEVERSOFT



Del adoquín al pasamanos, del paseo marítimo hasta el parquecito, esta inmersión *skate* te impulsará a patinar sobre cada centímetro del mundo de Project 8, a medida que un mundo de nueva generación toma forma a través de tus oídos.



PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR ESTUDIO



NINTENDO

JUEGOS: THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS, ANIMAL CROSSING: WILD WORLD, BRAIN TRAINING, NEW SUPER MARIO BROS, WII SPORTS, RHYTHM TENGOKU

¿Hacia dónde se dirige Nintendo, ahora que ha logrado regatear a las tradiciones de la industria del videojuego? Si el listado de títulos de este año sirve como pista, ninguna empresa puede igualar un enfoque de tal amplitud de miras y excelencia. Desde el atractivo tradicional de *Mario* y *Zelda*, hasta las excentricidades de *Animal Crossing* y *Rhythm Tengoku*, o la osadía desconcertante de *Brain Training* o la accesibilidad *arcade* de *Wii Sports*, el catálogo de Nintendo de 2006 –teniendo en cuenta que el lanzamiento de la Wii hubiera sido una excusa creíble para no poner toda la carne en el asador del software– ha resultado incomparable.

PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR DISTRIBUIDOR



TAKE TWO

JUEGOS: THE ELDER SCROLLS: OBLIVION, PREY, ROCKSTAR PRESENTA TABLE TENNIS, AMPED 3, GTA: LIBERTY/VICE CITY STORIES, TOP SPIN 2, CIVCITY: ROME, CANIS CANEM EDIT

Hace unos años, la idea de que Take Two se sumara a estudios reverenciados como Irracional y Firaxis habría parecido ilusoria. Pero resulta fácil ver por qué Ken Levine y Sid Meier han hablado con tanto ardor de sus nuevos propietarios. En lugar de establecer una relación tipo 'luciérnaga estrellada contra los faros' como la que forjan algunos distribuidores con el poder de EA, Take Two ha creado un concepto más particular de su propia identidad, y sus juegos de 2006 muestran que su fuerza proviene no sólo de juegos deportivos y licencias de películas. Las ideas originales y los altos niveles de ejecución han sido las piedras de toque para sus logros este año.

FINALISTAS

CAPCOM

JUEGOS: GOD HAND, OKAMI, DEAD RISING, ULTIMATE GHOSTS 'N' GOBLINS, VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE



La desaparición de Clover seguramente ha escocido, pero sus excelentes y múltiples glorias han dado otro año estelar de proyectos decididamente 'jugones' –y creativos– de una compañía que rara vez se duerme en los merecidos laureles.

SQUARE ENIX

JUEGOS: FINAL FANTASY XII, DRAGON QUEST VIII, DRAGON QUEST: ROCKET SLIME, PROJECT SYLPHEED, MARIO HOOPS



Puede parecer injusto crear dos juegos extraordinarios como *DQVIII* y *FFXII* y no ganar el premio; pero es que crear un par de juegos tan magníficos –y obtener así unas ventas fenomenales y merecidas– resulta un premio en sí mismo.

FINALISTAS

VALVE

JUEGOS: HALF-LIFE 2: EPISODE 1, THE SHIP, DEFCON, SIN EPISODES, DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



No estábamos seguros de si reunía los requisitos. Parte distribuidor, parte productor y parte desarrollador, Valve carece de precedentes en que inspirarse y lo mismo sirve para sus juegos mediante Steam. Sin antecedentes ni parangón.

SEGA

JUEGOS: YAKUZA, MEDIEVAL 2: TOTAL WAR, FOOTBALL MANAGER 2007, OUTRUN 2: COAST TO COAST



No podía ser el desarrollador del año tras la decepción de algunas de sus marcas clave, pero en 2006 Sega obtuvo los mejores frutos de sus colaboraciones con desarrolladores occidentales como The Creative Assembly, Sumo y Sports Interactive.



PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR ONLINE



TEST DRIVE UNLIMITED

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: EDEN

Los estudiosos de los videojuegos están nerviosos por las posibilidades que los MMO ofrecen para la socialización y la comunicación, pero el elemento preferido de Test Drive Unlimited es precisamente esa sensación de aislamiento. La magia tropical que desprende este título es en buena parte fruto del silencioso murmullo de la comunidad que rodea sus chispeantes carreteras. Pocas cosas superan la sensación de pasar junto a un extraño que ha aminorado su marcha para disfrutar de unas impresionantes vistas. Y el título también ha resultado apropiado para proporcionar el tradicional juego *online*, con reuniones de amigos y duelos que demuestran que, hasta en el más idílico de los escenarios, ganar y perder son idiomas universales.

PREMIO EDGE 2006 AL

MEJOR HARDWARE



DS LITE

FABRICANTE: NINTENDO

Hay que ver lo pronto que Nintendo intervino en el ciclo comercial de su consola DS para convertir su pesada fealdad en un dechado de estilo... y lo mucho que la mayoría de nosotros tuvimos que esperar para tocarla. Pese a lo desconcertante de ver lo pronto que se modifica una consola que funcionaba bien, no se puede negar el encanto de la versión Lite, tanto en fotos como en realidad. Limpia y compacta, su brillante perfección logra conservar la sensación de robustez que convierte a la DS en una sólida consola de bolsillo. La poca profundidad de la ranura GBA es irritante para algunos, pero constituye un reconocimiento de que pocos usuarios pueden aprovecharla, y las mejoras del lápiz óptico y las pantallas lo compensan.

FINALISTAS

ANIMAL CROSSING DS

PLATAFORMA: DS
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: NINTENDO



Percibido siempre como un juego de comunicación, *Animal Crossing* tuvo que esperar tres capítulos hasta que llegara la DS. Sociable, terapéutico y absorbente, es el antídoto *online* perfecto frente a la abundancia habitual de campos de batalla.

GHOST RECON: AW

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
ESTUDIO: UBISOFT



Es asombroso lo que ha tenido que avanzar el juego *online* para descubrir que a los amigos les gusta jugar juntos. El modo cooperativo de *Advanced Warfighter* atrajo porque logra caer en un caos cómico sin desdeñar unos ataques bien ejecutados.

FINALISTAS

WIIMANDO

FABRICANTE: NINTENDO



Puede que siga necesitando un catálogo de software con gancho, pero el Wiimando ya ha demostrado ser una auténtica delicia al brindar la emoción de la vibración, el acierto del altavoz y la precisión y fluidez con que traslada el movimiento.

PLAYSTATION 2

FABRICANTE: SONY



¿En las últimas? No creas: catálogo estelar, precio bajo, surtido de colores, funciones *online* integradas, tamaño reducido y funcionamiento casi silencioso. A veces cuesta imaginar cómo va a hacer competir Sony a su nuevo modelo con la PS2.



LOS OTROS PREMIOS EDGE 2006

Suelen ganar los superventas, pero a menudo los videojuegos ofrecen otras cositas. Esta es una selección de los mejores momentos de la industria en 2006

PODER MÓVIL

TOWER BLOXX

PLATAFORMA: MÓVIL
ESTUDIO: DIGITAL CHOCOLATE



Tras años de decepciones, por fin apareció un juego para móviles que nadie puede pasar por alto. Con clase, inmediatez y un atractivo resistente al paso del tiempo, *Tower Bloxx* cierra el debate de si los juegos para móvil pueden ser buenos, y abre uno nuevo sobre por qué eso sucede con tan poca frecuencia.

BROCHE MUSICAL

AMPED 3

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: TAKE TWO
ESTUDIO: INDIE BUILT



"Gracias, gracias por jugar con nuestro juego. Lo sentimos mucho, mucho si el guión no convencía". Ni idea de por qué no hay más juegos que acaben con un número musical que dé las gracias al jugador, muestre humildad del desarrollador y pida que acabe la acción pulsando el botón A, como debe ser.

GUERRA CLÓNICA

OBLIVION

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: TAKE TWO
ESTUDIO: BETHESDA



Recortado y reducido a lo esencial por culpa de un molesto parche, el problema técnico de *Oblivion* dejó a muchos jugadores recuerdos felices de una avalancha de botellas cayendo por una colina, o de cómo dejar tirados a unos soldados en un mar de pantalones. Vale la pena tener que verlo a tres cuadros por minuto.

ESO ME SUENA

CANIS CANEM EDIT

PLATAFORMA: PS2
DISTRIBUCIÓN: TAKE 2
ESTUDIO: ROCKSTAR VANCOUVER



Ya fue bastante recompensa obtener acceso a un escondrijo perfecto para *friquis*, con sus cortinas corridas y sus tentadoras cabinas *arcade*. Pero más alentador todavía resultó ver un logo que nos era familiar. ¿Tal vez Erse resulta tan ampliamente leído en la Academia Bullworth como lo fue en *Vice City?*

YA QUEDA MENOS

PS3

FABRICANTE: SONY



Puede que resultara algo fría, y un tanto equivocada también, pero fue imposible resistirse a la masiva respuesta en internet a la sosa conferencia de prensa de Sony en el E3. Los aficionados a los crustáceos gigantes que no sean jugadores deben de estar perplejos por el súbito interés masivo por su afición.

EL FANTASMA

GIZMONDO

PLATAFORMA: FERRARI ENZO
CONDUCTOR: STEFAN ERIKSSON



No, no se trata de otra consola intangible, sino del segundo premio EDGE consecutivo para el imparablemente y entretenido asunto Gizmondo. Una mueca de dolor mundial recibió a las fotos de su Enzo destrozado... Eriksson culpó a la torpe forma de conducir de su amigo invisible Dietrich.

CARNE REAL

SNEAK KING

PLATAFORMA: 360, XBOX
DISTRIBUCIÓN: KING GAMES
ESTUDIO: BLITZ GAMES



Incluso ahora dan ganas de gritar de terror al ver esta pantalla. La yuxtaposición de realeza, acoso, carne procesada y jovencitas vulnerables deja a *Manhunt* a la altura del betún. Si la publicidad logra conservar este extraño carisma, el título podría afrontar un futuro no tan desolador, después de todo.

SERIE LIMITADA

METAL SAGA

PLATAFORMA: PS2
DISTRIBUCIÓN: ATLUS
ESTUDIO: CREA-TECH



En un mundo de agotadores juegos de rol no hay nada comparable con descubrir que, con sólo pedirlo, puedes ir desde la pantalla del título hasta los créditos en menos de dos minutos. ¿Qué mejor manera de atraerte para que explores el nivel de detalle que pasaste por alto en tu paso a marcha rápida?

CAMINO AL CIELO

GOD HAND

PLATAFORMA: PS2
DISTRIBUCIÓN: CAPCOM
ESTUDIO: CAPCOM



Los juegos de la gran Capcom son tan grandes gracias a la sensación de que los que los diseñan en realidad se dedican a jugar con ellos. Sólo un veterano de los videojuegos podría haber predicho el placer que los atajos de *God Hand* podrían dar a los jugadores aburridos por su trabajoso camino hacia la cima.

LIFT FACIAL

SAINT'S ROW

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: THQ
ESTUDIO: VOLITION



Su extraordinaria herramienta de creación de personajes es aún imprescindible: al parecer está diseñada para facilitar la creación de inadaptados sociales de frente estrecha, dientes prominentes, grandes orejas y mandíbulas desencajadas: cada escena grabada en el motor podría provocarte una carcajada.

HEROICO NAGOSHI

YAKUZA

PLATAFORMA: PS2
DISTRIBUCIÓN: SEGA
ESTUDIO: SEGA



No era ningún error decir que Yakuza era un producto del amor, pero para los lectores más antiguos de EDGE eso resultó cierto por partida doble. Para los que recuerden las columnas de Toshihiro Nagoshi y sus obsesiones en el juego –sobre todo las charlas sobre whisky– fue como encontrarse con un viejo amigo.

SIN ATADURAS

MANDOS INALÁMBRICOS

PLATAFORMA: 360, PS2, Wii
FABRICANTE: MICROSOFT, SONY, NINTENDO



Graba 2006 a fuego en tu memoria. Fue el año en que acabó el reinado del terror de los mandos con cable, que tanto te hicieron tropezar, tantas veces derribaron tus botes de cerveza y tantas veces tiraron tu consola al suelo. Los niños preguntarán incrédulos a sus papás: "¿Que para jugar tenían que usar qué?".

¡VAYA!

LOCOROCO

PLATAFORMA: PSP
DISTRIBUCIÓN: SCEI
ESTUDIO: SCEI



El mundo de los videojuegos no destaca por sus debates filosóficos, así que una de las mejores experiencias fue asistir a un desafío nuevo: el de la desafortunada serie de decisiones tomadas en el diseño de personajes de *LocoRoco*. Al menos pudiste salvar tu conciencia jugando con este título en una PSP blanca.

PEDOFILIA

DEAD RISING

PLATAFORMA: 360
DISTRIBUCIÓN: EA (CAPCOM)
ESTUDIO: CAPCOM



Capcom es quizá el último desarrollador que queda que sabe crear buenos jefes, pero la obesa pedófila sadomasoquista lesbiana de *Dead Rising* sobresale como el momento más desconcertante de 2006. Hazle un favor a la paz y a la decencia del mundo con una pistola y una sartén llena de aceite abrasador.

INSERT COIN

PLAYSTATION STORE

PLATAFORMA: PS3
DISTRIBUCIÓN: SONY



Ya sabrás que cada punto Wii cuesta algo menos que un punto Microsoft, de modo que por 12 euros adquieres 1.000 wiis, pero sólo 926 microsofts. También podrías gastarte esa pasta en 4.013 dólares linden. O podrías desertar y pasarte a Sony, con su loca y maravillosa idea de usar dinero real como moneda.

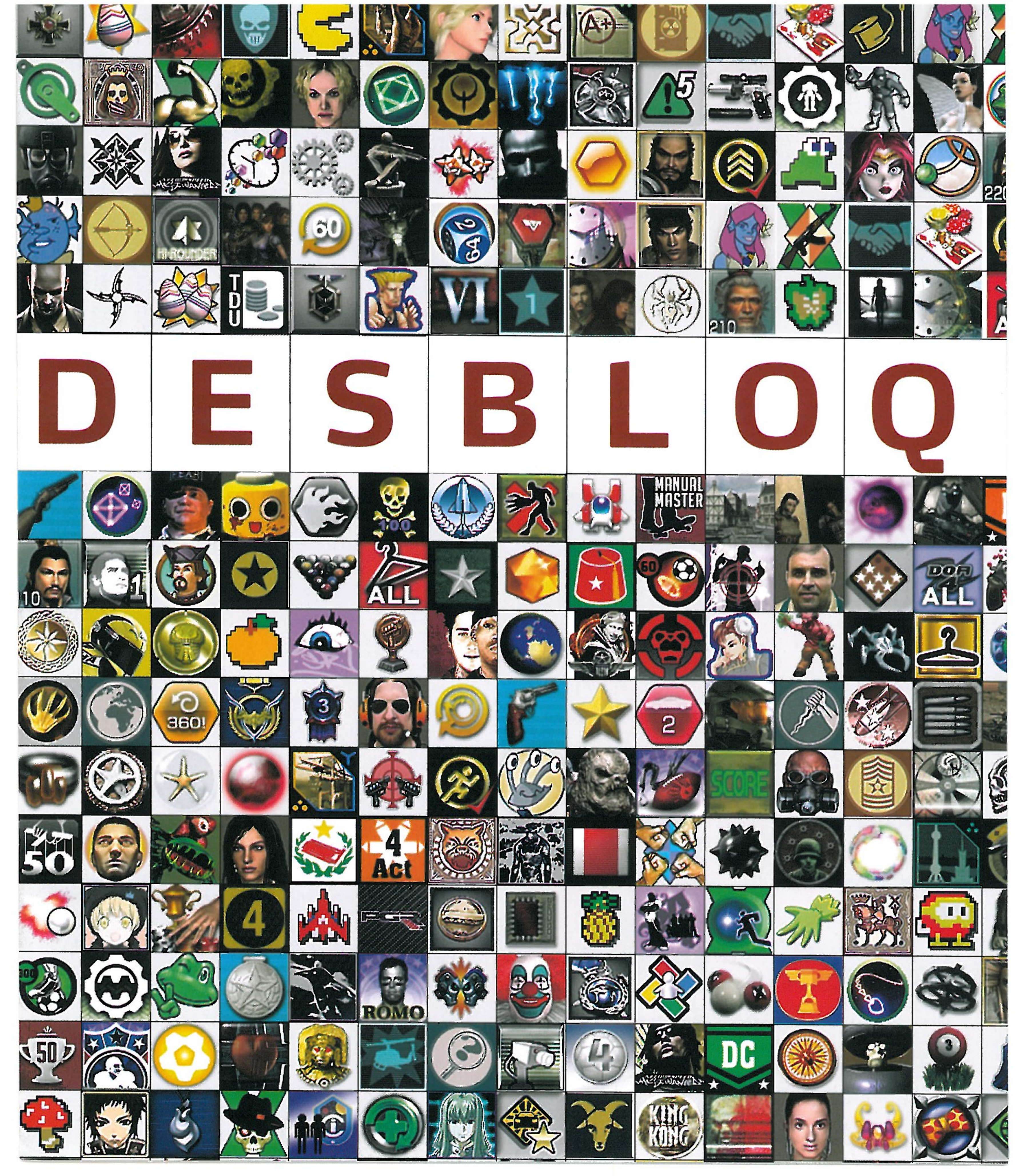
MIRA QUIÉN BAILA

SHIGERU MIYAMOTO

EVENTO: E3 2006



Harrison compartió el agua del baño, Moore mostró chicha, pero Miyamoto robó todo el protagonismo del E3 con poco más que una sesión arrastrando los pies en zapatillas mientras hacía la demostración de *Zelda* para Wii. Incluso los cínicos más despiadados del público agradecieron la espontánea ocurrencia.


DESBLOQ
MANUAL MASTER
ALL
SCORE
DC
KING KONG
ROMO
4 Act
360!
VI
TDU
60
50



LOGROS UEADOS

¿Por qué una cuestión con poco peso virtual –la Puntuación de la Xbox 360– tiene tanta importancia?

A los jugadores les encanta sentir que progresan: desbloquear logros, coleccionar objetos, medallas secretas, joyas, trofeos, bestiarios, trucos, porcentajes de progreso del juego. Las secuencias finales con un "¡lo conseguiste!", actualizaciones, mejoras, mensajes tipo "nos vemos en el próximo juego": todo gira en torno a la idea de recompensa. También existe la satisfacción personal y abstracta de haber estado a la altura de un reto, pero el impulso de coleccionar y completar una colección es muy fuerte, y encaja a la perfección dentro del entorno preciso y binario de los videojuegos. Y si los jugadores no tienen realmente esa actitud compulsiva, han hecho muy mal en hacer creer a los creadores de juegos que sí la tienen.

Microsoft estableció con la Xbox 360, una unión minuciosa e incomparable entre el software y el hardware, que iba más allá de integrar ambos y de convertirlos en la cerradura y la llave que permiten que el juego sea posible, junto a un *dashboard* que ofrecía más que simplemente la oportunidad de introducir una fecha de nacimiento y escoger tu fondo de pantalla. Se trata de una humanización del frontal de un calibre quizá sólo comparable –con un exceso de calidad y personalidad, pero desde luego no en el detalle– con los Mii tan encantadores que intentan convertir a tu nueva Wii en su hogar. Entre el puñado de conceptos













PARA SUBIR LA CUENTA: CINCO LOGROS SOBRESALIENTES




BULLET WITCH

Alberga el que tal vez sea único Logro con un sentido del humor cínico, este *shooter* de Cavia ofrecía Puntos de Jugador de forma cada vez más generosa para animarte a completar los cuatro primeros niveles de dificultad. La última –dificultad Hell– podía desbloquearse. ¿Y la recompensa por completar el modo Hell? Un único Punto de Jugador, por supuesto.






DEAD OR ALIVE 4

Aunque Ninja Gaiden bien podría ser la obra maestra de Itagaki al enseñar a los jugadores una lección que no olvidarán –por razones tanto buenas como malas– regañaba al personal. Se consiguen tres Logros, que valen cero puntos y que quedan vinculados para siempre a los jugadores que pierdan suficientes partidas *online* consecutivas.





GEOMETRY WARS

El premio al pacifismo, que ganas por jugar durante 60 segundos sin disparar, no es demasiado difícil de conseguir. Pero dada la naturaleza furiosa de este electrizante *shooter*, constituye el ejemplo perfecto de cómo los Logros, al proporcionar un desafío abierto, pueden cambiar la forma en que juegas de un modo que no habías previsto.






RIDGE RACER 6

El Logro '360' puede parecer trivial –simplemente lo obtienes por derrapar con tu coche y trazar un giro completo en el transcurso de una carrera– y fácil. Pero el principio que subyace debajo, el de engatusarte para que hagas algo absurdo pero divertido, da pistas sobre cómo el sistema de Logros se separa de las recompensas trilladas sin dejar de ser accesible.





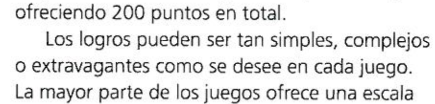


DEAD RISING

Zombie Genocider: derrota al menos a 53.594 muertos vivientes de una sola vez. No es que se trate del Logro más entretenido de la historia, y requiere una estrategia bastante repetitiva, pero la especificidad de esa cifra añade algo a tu experiencia: es la cantidad exacta de población de la ciudad de Willamette, en la que está ambientado *Dead Rising*.

escritos con nombre propio que encajan en el apartado de perfil del jugador que aparece al principio de cada tabla preliminar –nombre del jugador, foto, zona, reputación– se encuentra tu Puntuación, un tanteador en forma de representación numérica que contabiliza todos tus Logros (Achievements), meta-aplausos que obtienes al cumplir las condiciones específicas que establece cada juego. Hace mucho que existen tarjetas de memoria que graban tu estado en cada momento y tu progreso; son una herramienta práctica e independiente físicamente de la consola que, en cuanto a tu trayectoria con los videojuegos, contiene solamente un vago vínculo retrospectivo con el pasado; es verdad, pueden grabar una historia, pero eres tú el que necesita contarla. Con Logros ahora ya tienes tu propio biógrafo, un resumen personal de dónde has estado y qué has hecho, todo recogido bajo la bandera de un marcador y de un currículum vital. Espiar el historial de Logros de alguien a través de la 360 –o su perfil en xbox.com– permite conocer sus gustos y su dedicación al juego mejor que si te colaras a hurtadillas en su casa y registrases los juegos que tiene en su estantería. Con cada Logro que consigues o desbloqueas, se añaden unos cuantos puntos de jugador; un juego normal tiene entre 5 y 50 Logros, que suman 1.000 Gamerpoints, mientras que los títulos Live Arcade poseen un cociente fijo del 12 por ciento, ofreciendo 200 puntos en total.

Los logros pueden ser tan simples, complejos o extravagantes como se desee en cada juego. La mayor parte de los juegos ofrece una escala






























Se supone que Crackdown, **cuyo lanzamiento está anunciado para comienzos de 2007, sacará gran ventaja de los Logros, centrándolos en los objetivos de forma libre y estilo minijuego, y vinculándolos a las tablas de líderes de Live.**

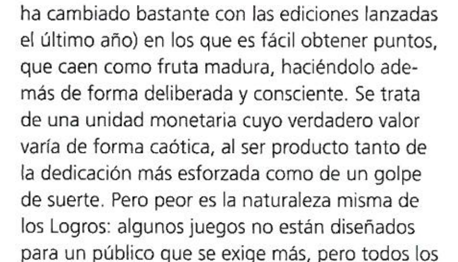


graduada de recompensas, que comienza cuando terminas un tutorial o realizas algún gesto simbólico similar, y que a menudo termina cuando lo completas al 100 por ciento o le otorgas una dedicación extrema. La mayoría de las veces, no obstante, no se trata tanto de Logros como simplemente avances, un informe de progreso en clave. No se trata de minimizar su valor, sino de reconocer lo más destacado de su función, que es más un sistema de recompensar el tiem-

Espiar los Logros de aguien a través de la 360 permite conocer sus gustos y su dedicación mejor que si entrases en su casa y registrases los juegos de su estantería

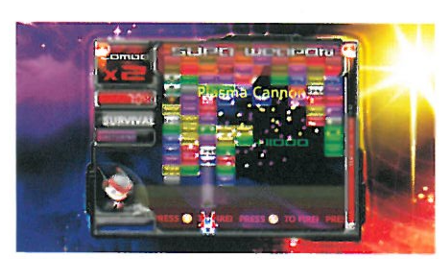
po que el cliente le dedique a la consola más que medir realmente su habiilidad. Esto despierta una adhesión a la plataforma que trasciende la fila de carátulas de juegos del catálogo.

Aunque algunos juegos emplean la imaginación en sus listados de Logros, sea por la naturaleza de ciertos premios, sea por su forma de distribución, otros son tan sosos que es suficiente terminar el juego de una manera normalita para conseguir la recompensa. Y es esa falta de coherencia la que impide que la Puntuación cumpla su papel como medidor del talento: pon dos totales uno al lado del otro y no podrás decir cómo eran de hábiles los dedos que los consiguieron. Un marcador podría haberse logrado a base de muchas horas sacrificadas pero hábiles de deconstrucción de títulos como *Smash TV, Ridge Racer 5, Geometry Wars, Retro Evolved, Chrome Hounds, Hitman, Blood Money* y *Call of Duty 2;* el otro puede ser simplemente producto de incursiones esporádicas y casuales en *Cloning Clyde, King Kong* y un montón de títulos estadounidenses de deportes (aunque esto



ha cambiado bastante con las ediciones lanzadas el último año) en los que es fácil obtener puntos, que caen como fruta madura, haciéndolo además de forma deliberada y consciente. Se trata de una unidad monetaria cuyo verdadero valor varía de forma caótica, al ser producto tanto de la dedicación más esforzada como de un golpe de suerte. Pero peor es la naturaleza misma de los Logros: algunos juegos no están diseñados para un público que se exige más, pero todos los juegos para la 360 deben incluirlos.

Existe otra forma de medir el trabajo que hay tras todo eso, aunque es algo estrecho de miras: el status. A través de tu perfil de jugador, cuando tienes activado Live estás "youtubizando" tu carrera como jugador, retransmitiéndote a ti mismo, en lo que constituye la respuesta propia de los jugadores de consolas a MySpace. Es un punto de reunión para hablar con amigos que estén jugando con un título a la vez, en el que los que cada logro obtenido es motivo de un potencial interés compartido, un estímulo para que tú también intentes conseguirlo, o, simplemente, una forma de ponerte al día y saber lo que tu círculo social virtual ha estado haciendo mientras tú estabas *offline.* Pero, aparte del territorio cerrado que supone tu lista de amigos, empieza a introducirse en los derechos de alardear y la comunión de los MMORPG: comunidades enteras se reúnen para discutir sobre los Logros, sus detalles y sus hazañas, y para contemplar cómo los más laboriosos recolectores de Logros del mundo reclaman su botín a través de los canales que prevé el sitio web de rastreo de datos mygamercard.net (que, hasta ahora, es visitado por más de 750.000 usuarios, poseedores de más de 2.000 millones de Puntos de Jugador). Los clanes se reúnen para ayudarse entre sí y trabajar juntos en juegos *online* para 'intercambiar' logros, por no mencionar la dinámica para obtener los Logros de juegos como *Rumble Roses XX* o, en un caso más extremo, *Final Fantasy XI,* que podría alargar el tiempo de juego hasta el umbral de los miles de horas para los jugadores más indesmayables. Y para extender la analogía con los MMO al máximo posible, existe incluso un producto secundario para jugadores extremos, que puede moverse en ambas direcciones, pues los cazadores de Logros pueden llegar a estropear la diversión a otros en las partidas en equipo o salir de los juegos si las cosas no van como ellos quieren. A la inversa, los mercenarios de Puntuación, como algunos los llaman, se arriesgan a quedar en ridículo tanto como a conseguir kudos. Al-

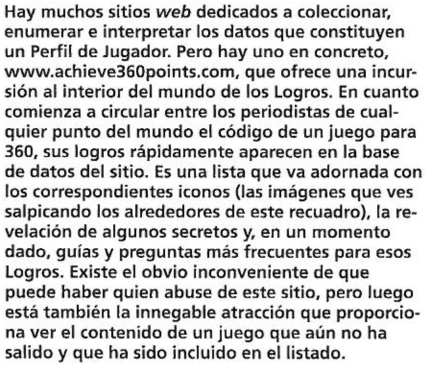


Los juegos de PopCap son conocidos como distracciones del PC para jugadores casuales. Cuando llegaron *Bejeweled 2, Zuna* y *Astropop* a Live Arcade, fue quizá para subrayar su profundidad, más allá de su fama de meros divertimentos, con algunos de los Logros más potentes vistos hasta ahora



LISTA SECRETA





Hay muchos sitios *web* dedicados a coleccionar, enumerar e interpretar los datos que constituyen un Perfil de Jugador. Pero hay uno en concreto, www.achieve360points.com, que ofrece una incursión al interior del mundo de los Logros. En cuanto comienza a circular entre los periodistas de cualquier punto del mundo el código de un juego para 360, sus logros rápidamente aparecen en la base de datos del sitio. Es una lista que va adornada con los correspondientes iconos (las imágenes que ves salpicando los alrededores de este recuadro), la revelación de algunos secretos y, en un momento dado, guías y preguntas más frecuentes para esos Logros. Existe el obvio inconveniente de que puede haber quien abuse de este sitio, pero luego está también la innegable atracción que proporciona ver el contenido de un juego que aún no ha salido y que ha sido incluido en el listado.















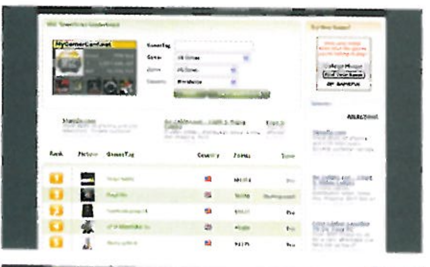




guien que se incorpora a un juego *online* y admite que lo hace 'sólo por los logros' tiene tantas posibilidades de recibir comentarios desdeñosos y una patada en el trasero como una aprobación tácita, y hasta un cumplido.

Sin embargo, resulta irritante ver que alguien se hace con una copia de *The Elder Scrolls IV: Oblivion,* lo recorre con el único objetivo de conseguir Logros, y no vuelve más a él después de tres días de juego por la vía rápida. Es descorazonador y deshumanizador ver cómo los juegos son degradados a la mera condición de números, con lo que completan un círculo laborioso, pero humillante. El problema de coleccionar cosas porque sí es que todo el interés se centra en el fin, y no en los medios. Pero, a la inversa de nuevo, no puede negarse el esfuerzo que supone la dedicación de algunos de los jugadores de mayor puntuación del mundo.

Como cualquier otra cultura *online* que se precie de serlo, los Logros tienen sus propias controversias. No pasó mucho tiempo desde el lanzamiento de la 360 antes de que la comunidad Gamerscore descubriera que los perfiles de jugador son independientes de la región geográfica, lo que posibilita el intercambio entre







Mygamercard.net (arriba) rastrea a más de 750.000 usuarios, pero no es un reflejo completo de su uso de Live. En cambio xbox360achievements.org (centro) ha desarrollado un *ranking* extraoficial pensado para evitar tramposos, y levelmy360.com (abajo) te ofrece conseguirte un Logro, por un precio.

Si tienes dinero y estás obsesionado, podrías jugar con tres versiones distintas de *Enchanted Arms* y cosechar de este modo 3.000 Puntos de Jugador

consolas de distintos continentes. Eso significaba que los Logros de títulos limitados a ciertas áreas geográficas podían invertirse en la misma cuenta si tenías consolas importadas. Multitud de juegos poseen incluso Logros que varían según el continente donde te encuentres, con lo que, si tienes dinero y estás obsesionado, podrías jugar con tres versiones distintas de *Enchanted Arms* (la europea, la estadounidense y la japonesa) y cosechar de este modo 3.000 Puntos de Jugador. Esto se convirtió en una ventaja trascendental, aunque poco deportiva, para impulsarte de manera artificial a lo más alto del *ranking* de Logros. Y, por si los esteroides no fueran suficiente, ahora están surgiendo dudas ante otro avance: la explotación del almacenamiento de juegos. Es este engaño el que ha llevado a la comunidad dedicada a los logros a su primer escándalo, sobre todo con la llegada del líder del Gamerscore StripClubDJ, que superó la marca de los 100.000 a finales del pasado noviembre, aunque su triunfo vino acompañado de correos electrónicos acusadores y comentarios sarcásticos, y ensombrecido por el hecho de que los save-exploiters son jugadores muy implicados.

Todas las llamadas a Microsoft a que extirpen y castiguen a los tramposos sólo han servido para ilustrar hasta qué punto se le ha ido de las manos a la compañía el sistema de Logros, al menos en apariencia. Las actualizaciones del *dashboard* han intentado atajar los abusos, pero no ha habido una campaña oficial como tal. Y es discutible lo eficaz que resultaría ejercer de policía en un sistema cuando, por ejemplo, múltiples jugadores podrían invertir sus energías en una sola cuenta Perfil del Jugador sin tener que abandonar siquiera su máquina *host*. Así que, desde la perspectiva del jugador, los Logros han sido percibidos como un contrato entre el desarrollador y él; las guías están previstas para proporcionar un marco regulador, pero es el desarrollador quien decide cómo recompensar a los jugadores, y es elección del jugador como lograr sus objetivos. El sistema de logros está diseñado para acompañar el contenido de un juego, pero



De acuerdo con las estadísticas de mygamercard.net, hay muy pero que muy pocos juegos a los no les hayan pirateado toda su lista de Logros un jugador u otro. Hay uno que resiste desde el lanzamiento de la consola: el premio Game Master de *Smash TV* por completar el juego en un crédito.

LARGOS BRAZOS



Los Logros Virales se han convertido de repente en una tendencia, puesto que *Tony Hawk's Project 8* y *Blitz: The League* los ofrecen a lo largo del juego *online*. Lo más interesante de ellos es el virus Six Degrees de *Small Arms*, que proporciona un *ranking* basado en lo cerca que estabas del origen –el desarrollador Gastronaut Studios– cuando lo compraste. Jugar directamente contra el desarrollo brinda un Six Degrees Achievement de "nivel uno". "Aunque no contamos con un gran sistema para rastrear el Logro, la gente parece estar consiguiéndolo con bastante facilidad, dentro de sus primeras partidas", afirma Don Wurster, codirector de Gastronaut. "Yo diría que pusimos unas 50 con el lanzamiento del primer grado". Los datos sobre la difusión alcanzada por Six Degrees no son fáciles de averiguar, razón por la cual sitios como mygamercard.net no tienen precio.







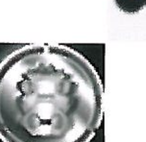
































Q&A JASON YOUNG, MYGAMERCARD.NET

Las GamerCards (representaciones versátiles de un Perfil de Jugador) de mygamercard.net se crearon antes de que nadie ajeno a Microsoft hubiera oído hablar de Puntuación de Jugador. ¿Por qué aparecieron antes?
La idea de proporcionar GamerCards públicas para que los usuarios las coloquen en cualquier sitio, fue mía, allá por octubre de 2005. Microsoft acababa de anunciar el sistema de perfil de la 360 y la gente quería poder colocarlo en sus páginas MySpace, o en sus firmas en las fotos. Como Microsoft tenía un modo más bien limitado de proporcinarlas, decidí crear el sistema más sencillo. Lo hice sobre todo por diversión... pero ahora MGC proporciona casi cinco millones de GamerCards al día a jugadores de todo el mundo.

Mgc.net es ahora un "desarrollador de comunidad oficial de Microsoft". ¿Cuándo y cómo se consiguió esto?
Técnicamente, sucedió alrededor de marzo de 2006. Microsoft y yo habíamos empezado a hablar en noviembre del año anterior (seguramente a causa de los problemas que el servicio les estaba causando en el servidor), y la relación dio lugar al Xbox Community Developer Program, un programa que permite que muchos sitios *web* proporcionen gran cantidad de datos sobre Live al resto de la comunidad.



Respecto a las trampas, en cuanto a Gamerscore, ¿tenéis algún plan para hacerles frente y prevenirlas en las leaderboards?
No puedo entrar en detalles sobre planes futuros de MGC, pero sí que nos tomamos la legitimidad muy en serio. Vale la pena esforzarse en vigilarla y controlarla, pero sólo si puede hacerse de manera automatizada. Nadie va a poder revisar cada juego entre más de 750.000 cuentas.

¿Te preocupa que el sistema de Logros pueda hacer que la Puntuación de Jugador sea más importante que los propios juegos?
Creo que los Logros son una idea maravillosa. Sí que me he empezado a preocupar cuando la Puntuación del Jugador se ha vuelto un punto de atención en el juego... especialmente cuando lleva a la gente a ser poco deportiva y a intentar arruinar la experiencia de juego para los demás. Sin embargo, lo mismo puede decirse también de los desarrolladores, que no se toman suficientemente en serio los Logros. Estaría dispuesto a apostar a que la mayoría de jugadores dedicaron tiempo adicional a jugar con *Call of Duty 2* específicamente para recorrer el nivel de dificultad Veteran, mientras que seguramente antes no se les había pasado por la cabeza.



¿Tienes la sensación de que llamarles Logros o Achievements induce de algún modo a error, ya que hay muchos que son sólo hitos? ¿Y te parece injusto que esos Logros centrados en el juego *online* se vuelvan más difíciles de obtener cuando la base de usuarios *online* empieza a reducirse?
Estoy de acuerdo, muchos de ellos son simplemente hitos en la dinámica del juego, e incluso en muchos casos meras actividades. En lo referente al juego *online*, los Logros en general no son injustos, pero depende de cómo estén instalados. Una parte de mí piensa que "conviértete en el número uno de nuestro *ranking*" es un Logro ridículo. Por otro lado, ¿quién dice que deberías ser capaz de tener éxito en todos los Logros de un juego? Algunas veces sencillamente no tienes lo que hace falta para abatir a 1.000 personas. Eso está bien, y no debería haber ningún problema es no conseguir ese Logro: se trata de un debate que perdurará durante años.















sin controlarlo, y su mayor influencia consiste en conducir al jugador en una dirección determinada. Lo cual nos lleva a una pregunta: ¿qué pasaría si Microsoft quisiera convertir el sistema de Logros en un programa de recompensas reales en vez de ser simplemente virtuales? Ofrecer, pongamos, premios y material exclusivo a cambio de alcanzar un objetivo determinado. No hay problema en que los productores, fabricantes y vendedores de juegos incentiven a los jugadores para que compren más juegos –paquetes, ofertas especiales, torneos que proporcionan un poco de dinero y fama, o incluso el Stara Catalogue de Nintendo–, y nadie tiene remordimientos porque un desarrollador intente que estés el mayor tiempo posible en el mundo que ha creado para ti. Pero, para un fabricante de consolas, ofrecer una compensación material por pasar simplemente horas ante una consola (y el tiempo es, hoy por hoy, el principal factor para conseguir la mayor parte de los Logros) supone una propuesta completamente nueva, que no sentará bien a los que denuncian la supuestamente ruinosa "adicción" inherente a los videojuegos. Seguro que Microsoft ha pensado lo mismo.

Los Logros forman un sistema de "tómalo o déjalo" que no cuesta mucho revisar, pero ha triunfado a la hora de enganchar e hipnotizar a cierto tipo de jugadores en todo el mundo. Los videojuegos modernos, pese a sus rígidas reglas y sus fronteras, siguen suponiendo una especie de jaleo: todo un conjunto de objetivos secundarios, paquetes secretos que puedes desenterrar, clasificaciones por encima de cualquier misión principal que te ofrezca el guión del juego. Los logros proporcionan un tipo de final distinto, un marco limpio y hermético con el que orientarte en el juego. Durante el primer año de existencia de la 360, los Logros han elegido no desviarse del territorio conocido moviendo más la compulsión que la imaginación, pero los desarrolladores están optando más por diseminarlos por todo el juego. Entre todos ellos, ya han cubierto mucho terreno –lo que habla a las claras sobre la relación entre las expectativas del jugador y las del creador del juego, que van de lo amás trivial (bautizar una mascota en *Viva Piñata)* hasta lo cínico (comprar diez prendas de Ecko Unlimited en *Test Drive Unlimited*), lo estrafalario (completar una etapa con exactamente 47 asesinatos en *Hitman: Blood Money)* o lo ridículo (alcanzar 10.000 asesinatos *online* en *Gears of War)*. Existe un elemento opcional periférico, pero hay margen para que los desafíos no se ajusten a la lógica interna del juego. Y todavía hay más opciones a las que recurrir: sólo mirar a todos esos jugadores de *Geometry Wars: Retro Evolved* a los que, por el capricho de un Logro, se les convenció para encender fuego en un juego en el que disparar es lo único que importa.



Aunque los Logros pocas veces sorprenden, es interesante verr lo que juegos venerables como *Street Fighter* piden a sus jugadores.





Una vida espartana

¿Qué es mejor para crear el juego perfecto, seguir una disciplina militar o tener el entusiasmo de un jugón? Los genios de Bungie cuentan cómo es trabajar en *Halo*

Fotografía: **Charles Peterson**

"La verdad, a veces me siento aún como si fuera el nuevo", dice **Jaime Griesemer,** de Bungie, mientras tamborilea con los dedos sobre la mesa de la sala de reuniones. "Creo que puedo decir lo que quiera y los demás simplemente me ignorarán, porque soy el nuevo". Griesemer lleva en ese estudio estadounidense desde 1999. Sólo hay diez personas que lleven más tiempo que él en la casa.

No tiene sentido, porque este jefe de diseño de pelo rizado, inquieto y polivalente, "es" Bungie. Llegó a la empresa menos de un año antes de que Microsoft comprase este sello independiente de Chicago para desarrollar *Halo* como título de lanzamiento de la Xbox en 2000. No se le puede considerar el talento más destacado de un equipo con un talento destacado, aunque carga con la tarea de preservar el precioso núcleo de la experiencia *Halo:* los tristemente célebres "30 segundos de diversión" que él acuñó y ayudó a crear, esa interacción en forma de bucle y de forma libre que se establece entre armas, vehículos y escudos.

Griesemer es, no obstante, el empleado arquetípico de Bungie: irreverente y apasionadamente leal al mismo tiempo, ferozmente autocrítico, lleno de excitación por los logros de su compañía, por oscuros que resulten; reclutado de entre su devota legión de seguidores (en su caso, los clanes se formaron en torno a *Myth*). Y posee una comprensión algo heterodoxa de la pirámide de jerarquía del estudio, en el que las cadenas de obediencia se ven contrapesadas por la meritocracia, por medio de un sistema de clasificación basado en la experiencia en

el puesto (desde el viejo sabio hasta el novato) y por la constante competición entre el personal por demostrar todo lo Bungie que cada uno puede ser.

Griesemer sostiene: "Aquí no puedes sentirte estable y seguro. En la próxima reunión de diseño, el último diseñador que haya sido contratado me cuestionará algo que habrá formado parte de la forma de jugar a *Halo* desde hace años y años y años. Me gustan esas discusiones, sentarme en una sala con un grupo de personas que me discuten. Es divertido si tu ego puede soportarlo, y, con la aportación de otras personas, las ideas mejoran mucho". Dentro de estas paredes, Griesemer puede decir cualquier cosa, y se le puede decir cualquier cosa a él. Es algo poco visto, pero típico de Bungie, una clave para desvelar los misterios que se ocultan en las oficinas que el estudio posee en Seattle. ¿Cómo es el proceso de crear un juego que alcanza la perfección total? Y, más importante todavía, ¿cómo mantienes unido tu estudio cuando ese juego se convierte en un activo estratégico de una guerra en la electrónica de consumo, cuando tu mundo se transforma de la noche a la mañana en una gota dentro de la compañía más rica del mundo? A la vista de todo lo que ha pasado, ¿cómo ha conseguido Bungie seguir siendo Bungie?

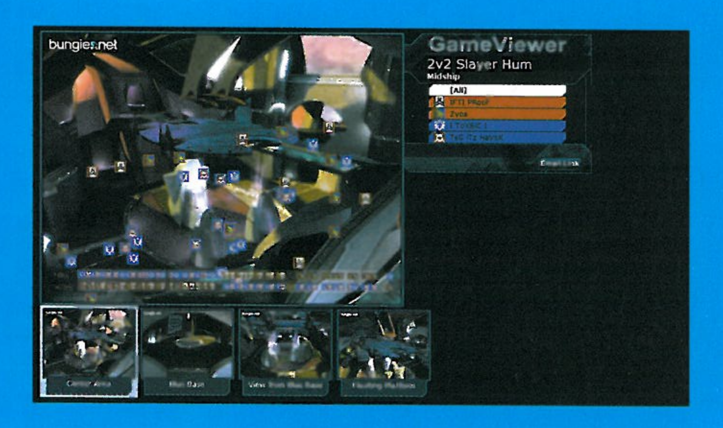
círculos, cada uno de los cuales representa un área de trabajo, de forma que cada trabajador se ubica según su tarea.

El director artístico **Marcus Lehto,** un gigante de voz suave veterano de los días de Chicago, sostiene que la libertad de expresión y de trabajo interdisciplinario siempre han sido cruciales para la salud creativa de Bungie: "Desde el principio, desde que éramos tres o cuatro sentados en una antigua escuela para niñas católicas, siempre se ha tratado de mantener esa comunicación abierta y la estructura por tareas: ni siquiera separamos la ingeniería como una entidad independiente del arte o el diseño". Lehto recuerda las oficinas que Bungie ocupó un tiempo, justo cuando Microsoft la compró: "Nos pusieron en cubículos de tres metros de altura. Aunque estábamos cerca unos de otros, el equipo empezó a romperse en unas semanas. Fue increíble descubrir hasta qué punto dependíamos de vernos unos a otros, y de poder hablar entre nosotros en lugar de tener que comunicarnos a través del correo electrónico".

Este enfoque va a ser muy importante, porque Bungie va a expandirse. El

Cuidando la comunidad

La web bungie.net ha sido vital para la empresa en el objetivo de mantener la identidad de Bungie dentro de Microsoft y mantener a sus fans. Es también un ejemplo de cómo ha ido cambiando Bungie a la propia Microsoft desde dentro. O'Connor dice: "Hace cuatro años nos veían como si estuviéramos en lucha directa con las xbox.coms del mundo y con las relaciones públicas de Microsoft, y tuvimos muchos puntos de fricción. Pero ahora dentro de Microsoft ven a Brian [Jarrard] como un auténtico modelo a la hora de gestionar comunidades". Integrar en la página el rastreo de estadísticas de *Halo 2* fue también una cuestión de cariño para el equipo: "una de las mejores experiencias que he tenido jamás como empleado –afirma Russell. Es un ejemplo de lo que Barnes afirma que sería considerado utópico en otra empresa– y que está en la base de la creación de cosas atractivas para los jugadores".



"Hemos permitido que *Halo* se vuelva sinónimo de Bungie y Bungie de *Halo*. Durante los últimos años nos hemos identificado con *Halo*"

Construirte tu propia fortaleza privada no viene nada mal. Después de completar *Halo* y *Halo 2* en el Millennium Campus que Microsoft tiene en la cercana Redmond, Bungie fue el primer pedazo de Microsoft Game Studios (aparte de la base británica de Rare) a la que se le permitió separarse y establecer su propia base de operaciones.

El edificio es una modesta nave reconvertida situada en un área comercial, rodeada de cafeterías y bollerías. Pero en cuanto pones el pie allí la oscuridad se ve alterada por el reflejo azulado de un centenar de paneles LCD; con dos pisos de oficinas cerradas detrás, recuerda en algo a cuando entras en una estructura tipo *Halo*. Claro que tampoco es sorprendente, uno de los arquitectos del equipo artístico de Bungie tomó parte también en el diseño.

Pero el objetivo no es conseguir privacidad. El gerente del estudio, **Harold Ryan,** un armario de músculo que es el jefe de Operaciones de Bungie, lo explica: "Se trataba de conseguir un espacio abierto, en el que resultara cómodo estar, y que funcionara con nuestro concepto de trabajo. Cuando alguien sugirió que las mesas de trabajo tuvieran ruedas pensé que sería divertido, y ahora las mesas de trabajo tienen ruedas. Si quieres desplazar una, sólo tienes que desengancharla del suelo y sujetarla en otro sitio". Las mesas están dispuestas en

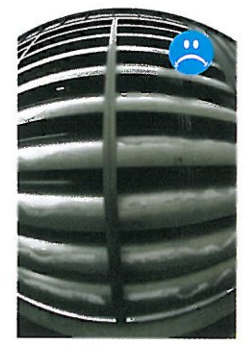
estudio, actualmente con unas 100 personas, incluyendo subcontratistas, acaba de terminar su mayor proceso de contratación hasta ahora y pretende seguir creciendo, en parte para saciar la voracidad de contenidos que muestra la 360. Pero no sólo por eso. Dado que, probablemente, le queda menos de un año al desarrollo de *Halo 3,* y con el final de esta monumental trilogía ya a la vista (aunque no de los juegos *Halo* de Bungie; Ryan habló del "próximo juego *Halo*" y dijo que podría ser un *shooter),* ya se están gestando nuevos proyectos. Bungie se dispone a afrontar su mayor cambio hasta la fecha, quizá incluso mayor que la "fusión con Microsoft" (como Griesemer la llama): el salto para dejar de ser un estudio de un solo proyecto y una sola propiedad intelectual. Hay muchas razones para hacerlo, entre ellas la contradicción entre resistirse a abandonar *Halo* y cierta necesidad de huir de él. **Marty O'Donnell,** compositor, director de Audio, *ombudsman* de Bungie y eje social de la organización, pone el dedo en la llaga: "Nosotros mismos hemos permitido que *Halo* se convierta en sinónimo de Bungie, y Bungie de *Halo.* Durante los últimos cuatro o cinco años nos hemos identificado con *Halo,* y cuando Microsoft decide, acertadamente, abrir la creación del universo *Halo* a otra gente, nos hemos quedado como diciendo: 'oh, vaya'".

"No nos preocupa mucho ni a Marty ni a mí", subraya el responsable técnico **Chris Butcher,** un enérgico neozelandés considerado "chico genial", procedente de la comunidad de fans que se incorporó por la misma época que Griesemer. Y añade: "Pero no olvides que el 75 por ciento de esta gente ha trabajado en juegos *Halo.* Y, más importante aún, desde que están en Bungie han trabajado sólo en juegos que son superventas de cinco millones de unidades vendidas. Es un mundo muy distinto de los juegos que podríamos hacer a partir de ahora, de manera que va a resultar un verdadero desafío separarnos".

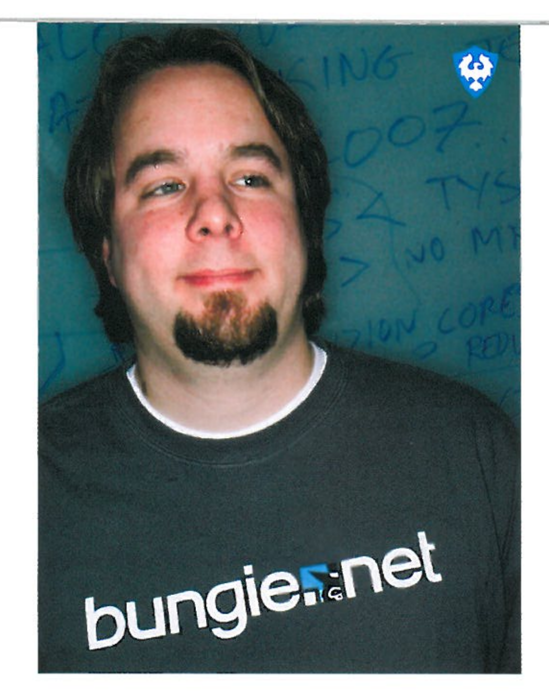
Bungie no va a asustarse ante el reto. Y lo mismo que implicarse en más proyectos exige que Bungie sea más grande, Lehto reconoce que si Bungie crece, necesitará más proyectos: "Para mantener nuestro concepto, deberemos permitir que el equipo se descomponga en equipos más pequeños, en los que todos puedan tener un impacto significativo sobre el conjunto del proyecto. Cuando creces para convertirte en un estudio de más de 100 personas no puedes lograr que todo el mundo tenga impacto en un proyecto de modo realmente profundo"

Incluso aunque Bungie no estuviera considerando la idea de extender su catálogo –incluso aunque siguiera siendo una factoría Halo– el panorama resulta-

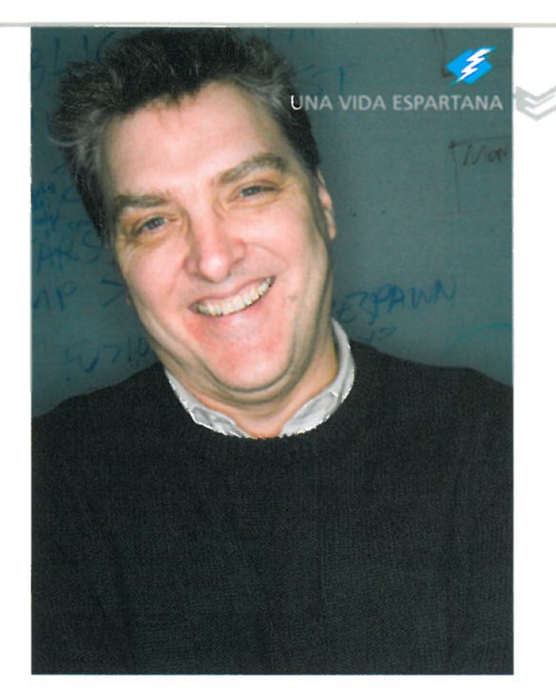


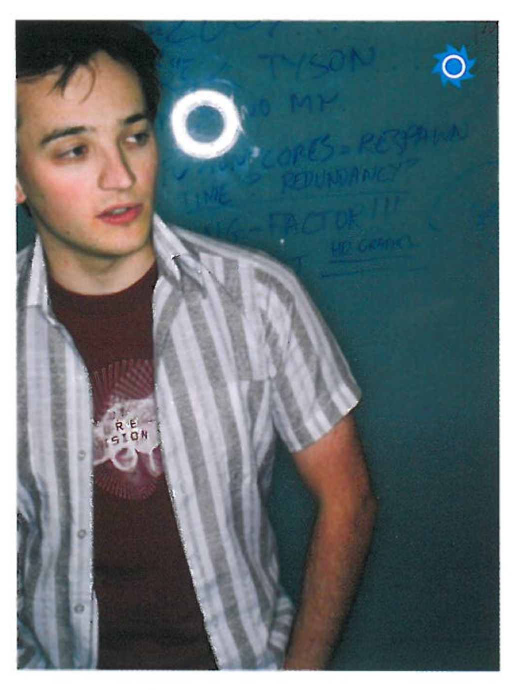


Brian Jarrard, responsable de Franquicias y Comunidad
Frank O'Connor, escritor y jefe de Comunidad
Marty O'Donnell, director de Audio
Chris Butcher, responsable técnico
Harold Ryan, responsable del Estudio
Jaime Griesemer, responsable del Diseño Interno
Jonty Barnes, responsable de Producción
Zach Russell, director de Proyectos Especiales
Marcus Lehto, director artístico.

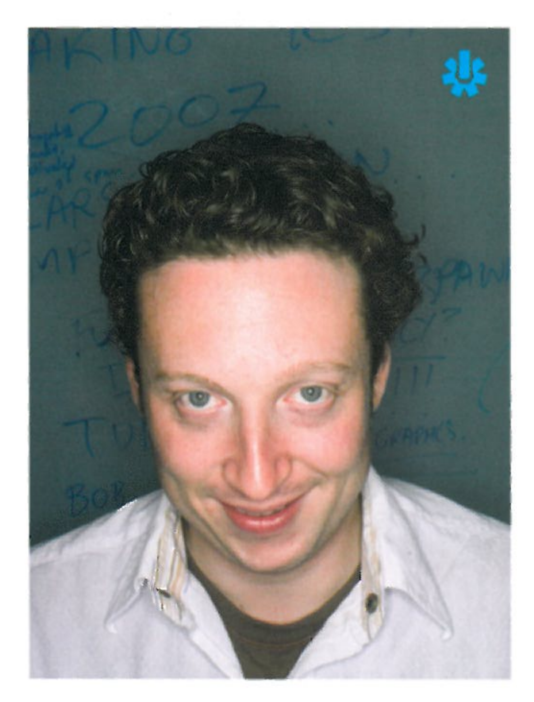

bungie.net

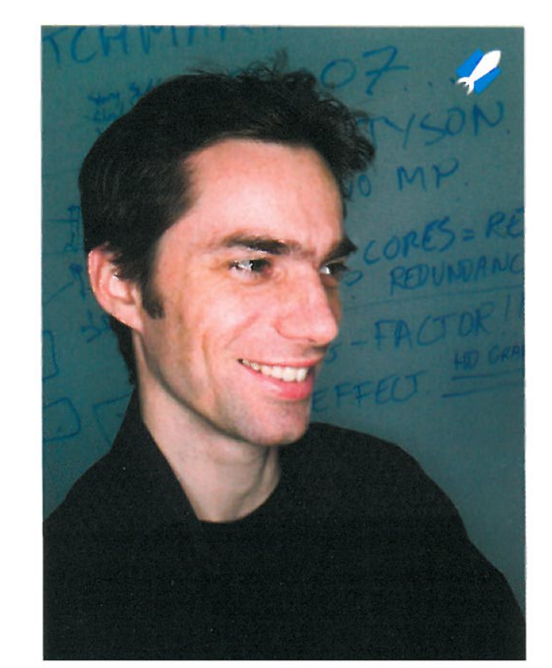

PUBLIC BETA
TEST

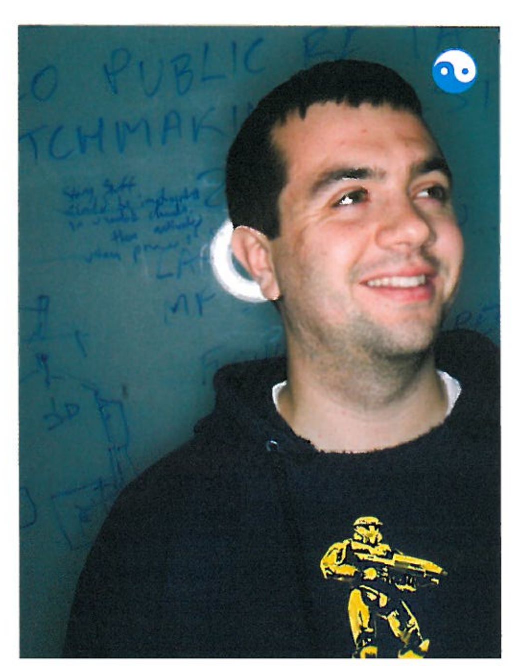


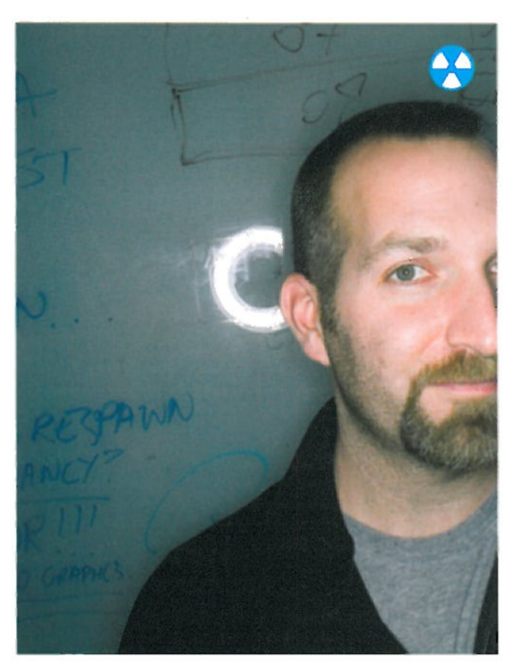


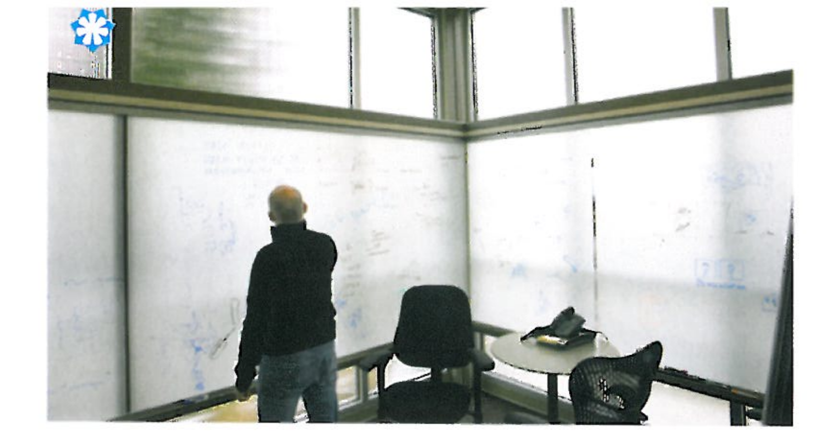









RESPAWN







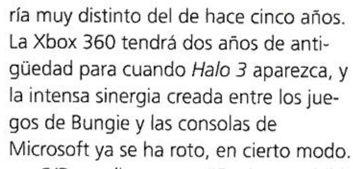








[En la otra página] Pizarras blancas por todas partes: el rotulador puede más que el e-mail. [Debajo] *Street Fighter* es una obsesión de la compañía. Hay dos máquinas en el edificio.



ría muy distinto del de hace cinco años. La Xbox 360 tendrá dos años de antigüedad para cuando *Halo 3* aparezca, y la intensa sinergia creada entre los juegos de Bungie y las consolas de Microsoft ya se ha roto, en cierto modo.

O'Donnell asegura: "Era inconcebible que Bungie no tuviera un título de lanzamiento para la Xbox 360. Pero recuerdo que yo decía que sería mejor para Bungie no tener un título para el lanzamiento, y que así Bungie no definiera la Xbox 360. Sé que le da miedo a todo el mundo, pero no a nosotros. Nosotros hacemos juegos. Nosotros no consolidamos plataformas. No impulsamos plataformas. Cuando pensemos así, en cuanto creamos que Bungie es una compañía de plataforma, estaremos, en mi opinión, condenados". Butcher coincide absolutamente: "Incluso durante el proceso de compra por Microsoft, el objetivo de Bungie siguió siendo no hacer dinero para Microsoft, ni apoyar la plataforma, sino crear un material de primera".

La sorpresa, quizá, es que Microsoft está dispuesta a ver las cosas de ese modo, y permitir que Bungie continúe existiendo en sus propios términos. Lehto confiesa: "Cuando nos mudamos aquí desde Chicago pensé que estaba sellado el futuro de Bungie, que era sólo cuestión de tiempo que adoptáramos unos procesos en los que nosotros no creíamos y que eso acabaría con nuestra filosofía". Ahora está encantado de haberse equivocado. El director de Producción, **Jonty Barnes,** un elegante inglés recién llegado desde Lionhead, se quedó pasmado: "En realidad, se parece muchísimo a una relación entre distribuidor y desarrollador. Lionhead y Bungie están igualmente entrelazados con Microsoft, lo cual es increíble si se tiene en cuenta su ubicación geográfica".

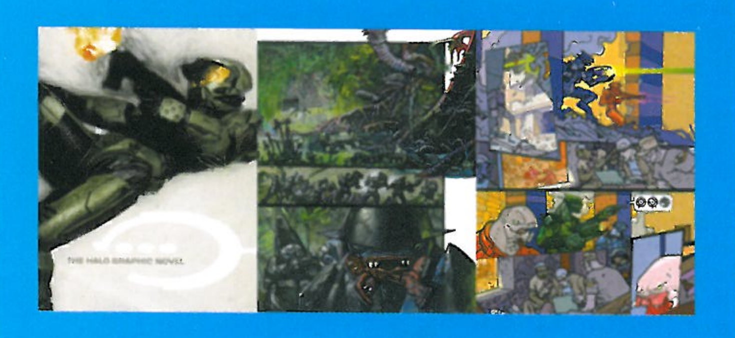
O'Donnell alega: "Al tener mi propio negocio, yo ya sabía que era inevitable un verdadero choque cultural para Alex [Seropian, fundador de Bungie] convertirse de repente en un mando intermedio integrado en una corporación tan descomunal como Microsoft. "Sabía que Alex se frustraría y durante los años siguientes lo hizo. Pero cuando hablamos con Ed Fries [el vicepresidente de producción de juegos de Microsoft en aquella época] nos aseguró que no iba a suceder. Querían hacer todo lo posible para que Bungie mantuviera su propia personalidad, para no diluirla demasiado".

"Eso supuso un punto de partida para Microsoft por entonces". Añade Butcher, y aún quedan piezas por encajar: "Para cambiar las cosas no hay por qué lucha contra Microsoft, se trata de encontrar la forma natural de que funcionen las cosas en una compañía tan grande. En Microsoft siempre se ha tratado más de una lucha de ideas que de una lucha de grupos".

"Microsoft dijo que quería hacer **todo lo posible** para que Bungie mantuviera su **propia personalidad,** para no diluirla demasiado"

Una ayuda de cómic

Se ha paralizado la película que iba a producir Peter Jackson y que iba a ser dirigida por Nelly Blonkamp. El film ha caído víctima de desacuerdos financieros con la Universal y la Fox, que son las que respaldan la iniciativa. Jarrad afirma: "Mejor pararlo ahora que perder el norte más adelante, porque todo es cuestión de dinero. Los contratos y los balances de cuentas empezaban a afectar a la parte creativa". Sin embargo, eso no elimina otros dos proyectos para Xbox 360: *Halo Wars,* el *shooter* en primera persona a cargo de los especialistas del género y compañeros de filas dentro de Microsoft Game Studios, Ensemble, y un proyecto todavía en proceso de definición a cargo de Wingnut Interactive. La muestra de que Bungie se toma muy en serio la custodia del universo *Halo* está en cómo ha mantenido con mimo en la incubadora la reciente novela gráfica *Halo,* que ha editado y financiado antes de concedérsela a Marvel para que la editase. Jarrad lo cuenta: "Ni siquiera intentamos seguir el modelo tradicional de franquicia con licencia y conseguir un socio que luego no iba a seguir los pasos que a nosotros nos gustaría. Un día Lorraine [Malees], una de nuestras directoras de arte, decidió que este libro deberíamos hacerlo nosotros mismos". Bungie consiguió involucrar a los artistas que quería, incluyendo a la leyenda francesa Jean 'Moebius' Giraud y a Simon Bisley, que no tienen las implicaciones políticas de trabajar con Marvel y DC. "Esto tuvo el efecto colateral de suponer un respaldo moral extraordinario para nuestro equipo al ver su universo, sus personajes, en manos de gente que idolatra en la industria del cómic".



O'Donnell deja entrever su frustración: "Esto tiene que ver sobre todo no con la gente que está arriba, sino con el que está a tu lado, gente que piensa: '¿vosotros no sois parte de Microsoft?, ¿Por qué no podemos hacer con vosotros lo mismo que con todos los demás?'. En realidad, no se trata de una lucha, sino de que es importante para nosotros mantener esas barreras bien claras... No sé, en realidad, sí se trata en cierto modo de una lucha. No todo el mundo tiene en mente la imagen global, sobre todo en el nivel más bajo de toma de decisiones". Se trata de una pugna en la que sólo "cinco personas en todo el estudio, las de arriba" están peleando, según Butcher. "El equipo de gestores de Bungie hace un trabajo magnífico para protegernos de todas esas presiones", añade el responsable de Franquicias y Comunidades, **Brian Jarrad.**

La pregunta sigue siendo ¿por qué aceptar el desafío de la lucha en primer lugar? ¿Por qué poner en peligro la *cultura Bungie,* tan preciada para este equipo formado, según O'Donnell, por "gente un poco irreverente, y nada vinculados a valores empresariales, burocráticos o al negocio?".

La respuesta más simple: para permitir que *Halo* fuera tan grande como podría. Butcher reconstruye el debate que mantuvieron entonces: "Si vamos allí y hacemos que *Halo sea* un juego para Xbox, tenemos que trabajar con ellos a partir de una idea que nunca antes se ha materializado. Vimos la oportunidad de mejorar el juego, no sólo de hacer de él un juego mejor, sino en lo que se refiere a su impacto sobre nosotros y sobre el mundo. Todo el mundo estará de acuerdo en que *Halo* es un juego diferente en la Xbox de lo que habría sido el mismo tipo de juego en PC en aquel entonces".

Griesemer apunta: "Sinceramente, creo que *Halo* tuvo mucho que ver con su época. Cuando salió la plataforma, todos se estaban integrando buscando formar el equipo perfecto para trabajar en ese juego. Estar en Redmond hablando todo el tiempo con los responsables del hardware nos permitió dar un salto adelante en lo tecnológico. Fue un crisol en el que todos los elementos se fusionaron de la manera adecuada".

En cuanto al juego en sí, y a la perfecta alquimia de sus innovaciones de diseño (el límite de las dos armas, el escudo recargable, los puntos de control), Griesemer hace que todo parezca fácil; como montar una ola: "No teníamos que saber lo que estábamos haciendo, teníamos ideas tan potentes que ellos sencillamente hicieron realidad todo lo que proponíamos y nosotros intentamos no meternos en su campo. La especialidad de Bungie no es generar ideas, sino reconocerlas. No nos sentamos en una habitación y decimos 'vale, revolucionemos el sistema de vidas' y ya está".

Pero Griesemer obvia el traído y llevado equilibrio del título: "El equilibrio no es lo más importante de nuestro trabajo. En realidad, no es tan difícil conseguirlo. Lo que cuesta de verdad es contar con contenido que sea diferente y vanguardista. Cualquiera podría hacer un juego perfectamente equilibrado en el que haya una pistola que cause un daño prolongado en el tiempo. Es fácil hacer que la barra de vida de todos baje a la misma velocidad. Lo difícil es salirse de esa norma". Hace una pausa y sus ojos brillan maliciosos. "De hecho, lo del arma con daños a lo largo del tiempo suena absolutamente genial...".

Más prosaica es la teoría de Butcher sobre lo que hizo grande a *Halo*... y lo que le decepciona tanto de *Halo 2:* "Al final, sólo tuvimos entre cuatro y cinco semanas para pulir *Halo*. Y ese 5 por ciento final del trabajo es responsable del 30 por ciento del éxito del juego, o más. En ese tiempo alcanzamos una di-

námica de trabajo perfecta. El equipo estaba bien engrasado, todo funcionó de maravilla, la consola Xbox esta acabada y resultó magnífica, y trabajamos sin descanso gracias a todo eso. Ensamblamos el juego entero en ese tiempo".

"Una de las cosas que me asombran cuando lo pienso es que no tuvimos nada de eso con *Halo 2*. El período de acabado final fue totalmente eliminado. Calculamos mal, metimos la pata y perdimos toda esa parte de trabajo final. Por eso *Halo 2* es mucho menos de lo que podría, y debería, haber sido en muchos sentidos. Me desespero cuando lo pienso. Incluso la experiencia multijugador de *Halo 2* es una sombra de lo que hubiera podido ser si hubiéramos seguido el calendario. Me parece increíble. Me revienta no poder jugar al multijugador de *Halo 2*. No puedo hacerlo. Por eso *Halo 3* va a ser mucho mejor".

El personal de Bungie tiene una cantidad abrumadora de críticas hacia *Halo 2*. El escritor y responsable de Comunidad **Frank O'Connor,** escocés apasionado y antiguo periodista, admite que la fase final tuvo un desenlace más bien brusco: "Nos tiramos de cabeza al estilo *Thelma y Louise*". Reconoce también que en ocasiones el sistema de autoanálisis oral, interno e interdisciplinario de Bungie puede convertirse a veces en su peor enemigo: "El truco es no diseñar ni escribir en comité. Tienes que coger lo mejor de la información que recibes y no permitir que demasiada gente intervenga", sostiene. Griesemer coincide: "Eso es un poco lo que sucedió con *Halo 2*. Hacia el final estábamos trabajando en equilibrar las armas y todo el mundo tenía algo que decir sobre un millar de cosas, y en un momento dado terminamos sacando las cosas de quicio y entrando en conflicto sin necesidad".

Pero eso no se trata de falta de autoconfianza, ni de sentirse agobiado por la opinión externa. Bungie es autocrítica en extremo. El tranquilo Jarrad asegura: "La presión no viene de superar *Halo 2* ni *Halo,* es interna. Somos nosotros mismos los que nos incitamos a seguir empujando más y más lejos, nada es nunca demasiado bueno para nosotros". Es una faceta de la mentalidad del estudio con la que todo el mundo se muestra de acuerdo –de la que están orgullosos, incluso–, aunque el director de Proyectos Especiales, **Zach Russell,** cree que un refuerzo positivo no vendría mal: "Me da la sensación de que siempre estamos hablando de lo que podría mejorarse, ojalá alguna vez, de cuando en cuando, alguien dijera sencillamente: 'Vale, tío, cómo mola lo que hemos hecho'".

Russell, cuyas atribuciones se extienden desde la gestión de proyectos externos como el *RTS Halo Wars* de Ensemble hasta el sistema de estadísticas de red o incluso la infraestructura tecnológica de Bungie, muestra un entusiasmo contagioso hacia cada rincón del estudio: "Sentimos pasión por nuestra infraestructura, y se nota en el hecho de que tengamos cientos de servidores ejecutando renderizados, o funciones que nadie verá nunca, o que contemos con un millón de herramientas para rastrear cada error del juego. Eso se traduce en un nivel realmente alto de calidad en el juego, porque sentimos una pasión por los detalles secundarios que no siente nadie más que yo conozca".

Y es a través de estas herramientas y esos procesos (por cierto, herramientas y procesos que la propia Microsoft está adoptando cada vez de manera más generalizada), como lo que un día fue una rebelde fuerza creativa ha encontrado una disciplina productiva bajo Ryan, con la esperanza de evitar la pesadilla de *Halo 2*. Griesemer se pregunta: "¿Cómo consigues pasar de un funcionamiento tan básico, sin una programación en la producción, que era como trabajaba antes Bungie, hasta el sistema actual en el que tiene importantes consecuencias económicas el hecho de que termines el trabajo, y cómo se lleva a cabo esa transición sin perder esa atmósfera experimental? Ahora tenemos con un sistema para cuando quiero hacer algo loco que sé que va a destrozar la programación de todo el mundo, y conseguir que todo funcione. Con *Halo 2* yo habría dicho: 'Vamos a hacer esta locura, que va a destrozar la programación de todo el mundo y a retrasar todo porque no hay forma de hacer que todo funcione'".

Pese a que el estudio es cada vez más grande y la tecnología más exigente, ahora es más fácil experimentar, Bungie es incluso más inquieta y es mayor el potencial para que *Halo 3* adopte enfoques radicalmente nuevos: un arma recién diseñada pasa de ser un concepto a un prototipo en un tiempo ridículamente corto. Para Griesemer, "ahora podemos afrontar todo lo que queramos partiendo de estos cimientos tan sólidos. De hecho, hemos puesto a prueba su eficacia con una serie de experimentos y todo ha ido genial. ¿Cuál de todo eso que hemos probado con éxito no vamos a aplicar?".

Es bueno que ese sea el problema que tienen. No tiene una solución sencilla, pero es agradable que ese sea el problema, como la mayoría de cosas que afronta Bungie: cómo encontrar más gente del calibre de la que ya tiene, cómo hacer más de un juego a la vez, cómo trabajar más deprisa y mejor, cómo mantenerse en contacto entre sí. Bungie parece tener un insaciable apetito de problemas agradables.

"Tuve una idea absolutamente loca sobre la que todavía no estoy autorizado a hablar –dice Griesemer–, y un montón de sitios se habrían venido abajo porque es técnicamente difícil y creativamente complicado, y arriesgado desde el punto de vista de la producción. Pero aquí puedes conseguir que la gente se emocione con la idea, y, como son un puñado de genios, consiguen que se haga realidad y que funcione".

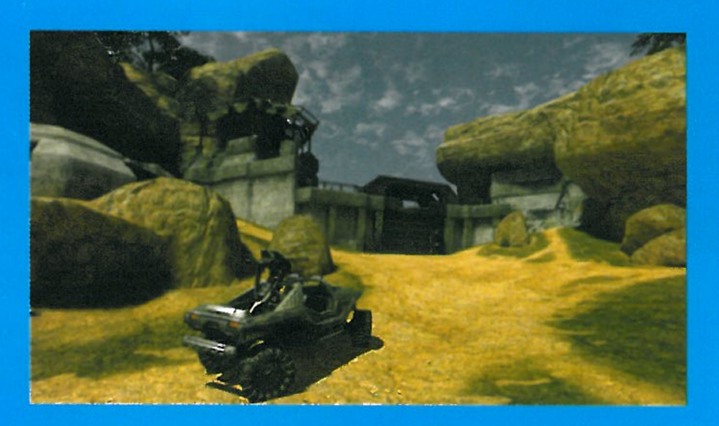


"La **experiencia multijugador** en *Halo 2* es una **sombra** de lo que hubiera podido ser **si hubiéramos seguido el calendario**"

La X es la clave

Bungie está siendo más rácana con la información de *Halo 3* que en su título anterior, si eso es posible. Los dos breves tráilers vistos hasta ahora indican que parte de la campaña monojugador tendrá lugar en una Tierra devastada, y que el Jefe Maestro tendrá un fascinante dispositivo protector. Una prueba multijugador, realizada con periodistas norteamericanos antes del lanzamiento de la beta del juego prevista para esta primavera, reveló novedades en los vehículos (como una variante del Mongoose de ATV), las armas (el láser espartano de alta potencia, la granada y la pistola Covenant Spiker, así como un rifle de asalto renovado) y un 'cañón de hombres' que puede lanzar a los jugadores. Las acciones de contexto y la recarga se han asignado a los bumpers. La función X, misteriosamente, no se ha asignado.

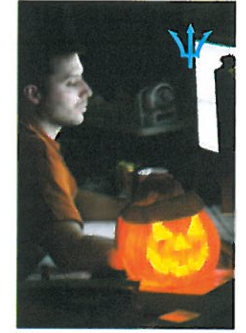
En Bungie no concretan nada, pero si se insiste, se dejan llevar por el entusiasmo. Griesemer dice: "Se nota que esta más trabajado", mientras que O'Connor subraya la fuerza del modo para un jugador: "Incluso si vas a cualquiera de los niveles menos pulidos, tienen mejor pinta que todo lo que recuerdes de *Halo*. En el primer nivel hay un momento en que estás en combate y ves tras las montañas otro combate que te espera. Puedes hacer algo más que simplemente llegar adonde te están esperando". Griesemer concluye: "En *Halo* había mucho más humo y más espejos, pero no era un combate épico. Cuando juegues con *Halo 3*, notarás que sí lo es". La beta multijugador de *Halo 3* estará disponible para los usuarios de Xbox Live Gold que compren *Crackdown* (con lanzamiento previsto el 23 de febrero).



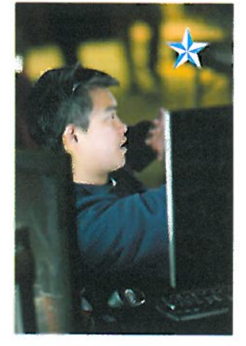


[En la otra página] La deslumbrante imagen de *Halo* para la cubierta del cómic domina la zona de juegos del estudio. Aquí es donde Bungie corre su propio pentatlón interno en invierno; en verano, tiene lugar otro pentatlón al aire libre fuera, en la cancha de baloncesto.













HISTORIA DE UN ATAJO

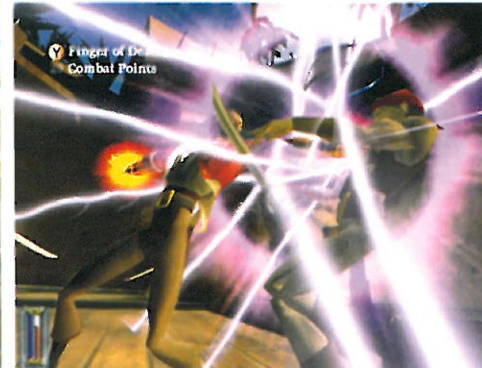
Algunas de las mejores mentes de los videojuegos trabajan gratis. ¿Por qué? Y ¿a quién le importa su trabajo? Bienvenido al mundo secreto de las FAQs

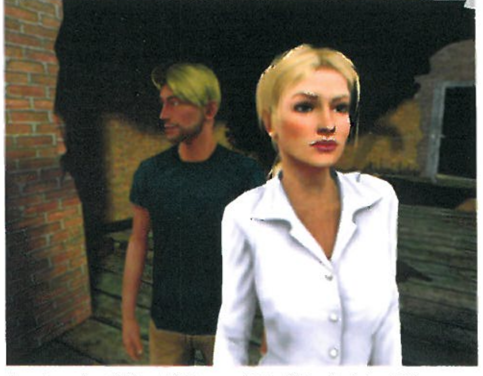
Pregunta: ¿Cómo encuentras todas las medallas para la princesa Minnie, encuentras al equipo "Mis tres golems" y llegas al santuario dragoviano de *Dragon Quest VIII?*

Respuesta: Leyendo una FAQ (Frequently Asked Questions - Preguntas más frecuentes). Menospreciadas y apenas conocidas, pero consultadas a menudo, son lo más cercano a un submundo en el mundo del videojuego. Y menudo sitio es: una extraña inversión monocromo de las coloridas tierras en la pantalla de televisión, donde los títulos se reducen a listas y bugs (errores informáticos) y mapas ASCII, donde hay percepciones brillantes escritas con clamorosos errores de escritura, donde las respuestas están por todas partes, y todo es gratis. Las FAQs son el lugar donde ir cuando el reto de un juego se vuelve agrio, cuando esos interminables pasillos se conviertan en demasiado desconcertantes, o aquel cofre del tesoro resulta demasiado difícil de conseguir. A menudo las FAQs se ven como una señal que un desarrollador ha calculado mal el equilibrio entre el desafío a la diversión y el trabajo pesado –pero ¿puede ser ese el caso, cuando una búsqueda en Google revela atajos para casi cada juego que se ha creado? Las FAQs podrían contestar a preguntas, pero también hacen que aparezcan otras: ¿de dónde proceden?, ¿quién las escribe?, ¿están teniendo algún efecto en cómo están hechos los juegos?

Rara vez son listas de respuestas, la mayoría de las FAQs toman la forma de *walkthroughs* (atajos), muchas incluyen mapas detallados y apéndices, y la calidad varía enormemente. Algunas están elaboradas con cuidado, otras son apenas legibles, pero han sido parte del ruido de fondo de los juegos desde el







Pocos juegos se dignan a dar alguna pista para los jugadores que se quedan atascados. *Oddworld: Stranger's Wrath* (izquierda) y *Galleon* (centro) siguen el sistema de dar cada vez más pistas. *Broken Sword: The Angel of Death* (derecha) incluye una solución completa en su web.







En el sentido de las agujas del reloj, desde la parte superior izquierda: el prolífico escritor de FAQs Alex Eagleson, Brian Sulpher y Dan Engel, y el cofundador de Piggyback Interactive, Louis Beatty.

lanzamiento de Video Game FAQ Archive en 1995, más tarde renombrado como GameFAWs.com. No fue la primera web de este tipo, pero fue el primero en circular en la red. Fundado por Jeff 'CjayC' Veasey, y albergando originalmente 100 títulos, posee ahora información de más de 50.000, todos ellos escritos por poco o ningún dinero a cambio.

El nivel de esa fidelidad o abnegación es con frecuencia asombroso. Algunos escritores de FAQs cubren su juego favorito y luego paran. Otros, como **Alex Eagleson,** son más prolíficos. Como muchos escritores de FAQs, Eagleson es un estudiante universitario de alrededor de 20 años. Ha escrito un total de 53 *walkthroughs,* desde *Elder Scrolls IV: Oblivion* hasta juegos *New Super Mario Bros.* Los juegos cambian, pero los objetivos de Eagleson son sencillos: "Te atraen dos cosas: ayudar a los jugadores frustrados y dar a conocer tu trabajo a una audiencia tan grande. Es algo que cualquiera con un poco de tiempo libre puede hacer".

¿Pero pueden ser fama y filantropía las únicas razones para las espectaculares cantidades de FAQs? A muchos escritores les impulsa el deseo de cubrir los huecos que detectan en la web. **Dan Engel,** que ha creado más de 360 ensayos y mapas, decidió ponerse a escribir mientras buscaba consejos para el juego *Equinos* de SNES. Al no encontrar nada, compiló él mismo una guía; ha continuado con series como *Metroid* y *Zelda*, y también ha intervenido en FAQs de juegos de menor importancia como *Startropics* y *Mario's Picross.* Escribir FAQs ha hecho de él "el Daniel Engel más famoso en Google".

Y también está la motivación de superar el reto: "Disfruto haciendo algo constructivo y constantemente cambiable –explica **Andrew Schultz,** otro que se confiesa "rellenador de huecos"–. Me gusta descifrar cosas. La mejor gente que hace este trabajo, es capaz de analizar mundos enteros"

Escribir FAQs es también uno de las mejores maneras de crear una sensación de propiedad e identidad con un título determinado, y Schultz, que sólo escribe sobre juegos viejos, a menudo se siente como un restaurador: "Puede que la tecnología se quede obsoleta, pero los juegos buenos nunca lo harán. Yo disfruto escribiendo sobre un juego y sé que soy la primera persona en guardar esa memoria al detalle". Tal vez alguien piense que no tiene importancia que haya un *walktrough* de *Rainbow Islands* para la posteridad, pero una cultura que mira hacia el futuro como el mundo del juego, lo necesita.

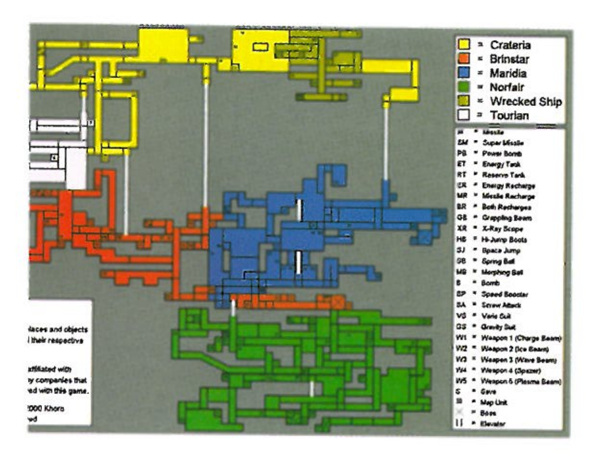
He aquí uno de los requisitos para que FAQ sea buena: "Las mejores guías cubren la máxima información con el menor número de palabras –dice Eagleson–. La gente aprecia cuando vas al grano. Luego está el estilo propio y personal del autor: Yo siempre he hecho el esfuerzo de hacer algo único con cada nueva guía". **Brian Sulpher,** que ha escrito docenas de FAQs sugiere otro importante aspecto: un formato lógico: "Si un fichero tiene la mejor información pero es ilegible, nadie lo utilizará."

"A alguna gente le encanta escribir para juegos famosos, a otros sólo les gustan juegos poco conocidos, –dice Engel cuando explica cómo elige él los títulos de los que escribe–. Suelo escribir sobre un juego del que nadie haya escrito una FAQ completa. Encuentro contraproducente escribir para *Final Fantasy VII,* cuando ya tiene otras 12 guías completísimas". Webs como GameFAQs operan con listas de peticiones de juegos.

Schultz admite que una vez que el juego ha sido elegido, la parte más dura del proceso suele ser empezar: Eagleson afirma: "Al principio un juego me da miedo, pero después puedo moverme por el sistema y piratearlo. Por lo general, no comienzo hasta que puedo dominar los primeros puzzles. Existe una curva de aprendizaje que hay que superar antes de ser capaz de tener una idea básica de cómo funciona el juego. Una vez que he descifrado esto, puedo esbozar lo que la guía va a necesitar."

Hacer dinero

Una de las áreas menos discutidas de escribir FAQs es la parte financiera. Aunque es poco probable que exista mucha gente que logre vivir de los *walkthrough,* Eagleson sugiere que hay oportunidades para invertir: "Primero deberíamos distinguir entre 'trabajo gratis con beneficios' y 'trabajo pagado'. El primero es más habitual. Digamos, por ejemplo, que escribes una guía y la anuncias en GameFAQs.com; esa guía podría luego formar parte del concurso 'FAQ del mes'. Si gana, el autor gana un premio de 50$. Algunos incluyen links PayPal para donaciones por sus guías. Esto no generará más que unos pocos euros mensuales. Algunas veces la gente vende versiones 'premium' de las guías en sus webs o en eBay. Con frecuencia los autores aceptarán un proyecto sólo con que les den una copia gratis del juego sobre el que están escribiendo". A pesar de las posibilidades de hacer dinero, las FAQs siguen siendo algo que se hace por amor al arte. Eagleson conclulye: "Recordemos que escribir por los beneficios sólo lo hace una muy pequeña cantidad de la comunidad de escritores de FAQs. Para la mayoría, la meta no es sacar dinero de sus hobbies –sencillamente lo hace por diversión–, e incluso algunos desaprueban el hecho de obtener beneficios por ello".



Engel apunta: "Según avanza el proceso, cada caso es diferente. Algunos completan el juego antes de escribir lo que sea. Otros toman notas rápidas o incluso improvisan un VCR para grabar mientras juegan. Yo escribo todo la primera vez que me paso el juego. Esto significa que algunas veces tengo que volver a mis notas para cambiar estrategias o añadir secciones, pero a mí me funciona bien".

Sulpher sugiere que el proceso de escribir depende tanto del tipo de juego como de cómo trabaje cada escritor: "Debes acercarte a cada género de forma diferente. Un RPG requiere paciencia. Necesitas reunir toda la información que puedas mientras recorres el juego, así que es imprescindible escribir una lista con las claves de todo lo que está sucediendo durante el juego. Pero en un *arcade* necesitas descifrar cómo están creados y aplicados los bonus. Son tipos de juegos tan diferentes que necesitas dos tipos de habilidades muy distintas".

En un juego como *Super Metroid*, una imagen sí que vale más que mil páginas. Gente como Zeric (arriba) y Khoro (izquierda) escriben FAQ simplemente porque quieren que los jugadores avancen.

"ANALIZABA TODO. LLEGÓ A SER TAN MALO QUE TUVE QUE FORZARME A JUGAR OTRA VEZ POR DIVERSIÓN"

Pero incluso usando el método adecuado, pocas FAQs se escriben de la noche a la mañana. Eagleson suspira: "El tiempo que lleva terminar una guía varía tanto que no puedes calcular una media del tiempo invertido. Depende del tamaño del juego, el tipo de juego, y la cantidad de tiempo que el autor dedica; podrías pasar meses para una sola guía."

Engel dice. "También depende de qué más haya en tu vida. Muchos escriben muchísimo menos una cuando empieza el curso". Dicho esto, no es una sorpresa que muchas veces hasta salga humo de las FAQs. Sulpher explica: "Algunos días puede ser muy duro escribir, y aquellos que no pueden superarlo cuando están en un mal momento, no duran mucho". Sulpher admite que puede cambiar seriamente tu relación con los juegos: "Acabé analizando cada aspecto de un juego, imaginando qué hacer con cada cosita. Llegó a ser tan terrible que tuve que forzarme a empezar otra vez a jugar sólo por diversión. Es necesario que sea divertivo".

Pero escribir guías no es siempre una ocupación tan solitaria como parece. Eagleson asevera: "He recibido miles de correos electrónicos de jugadores. La inmensa mayoría son tanto peticiones para ayudas adicionales como información extra. Además hay gente que simplemente te quiere dar las gracias. Yo siempre lo aprecio. He oído a algunos decir que les llamaron de pequeñas empresas desarrolladoras respondiendo a las guías que ellos habían escrito de sus juegos, pero no cabe duda de que pasa pocas veces. Cuando yo estaba al máximo, obtenía una respuesta increíble y supe que lo que estaba haciendo estaba ayudando de verdad a la gente".

Engel apunta: "Yo obtengo diferentes tipos de respuestas para mis FAQs. Algunas son muy extrañas. Hay gente que me ha preguntado por versiones alternativas de mis mapas, con secretos extra e información que 'estoy guardando para ellos'. También hay gente que piensa que yo he creado el juego. E incluso hubo uno me confundió con Cher – todavía alucino al pensarlo-. Y me han dicho que un estudiante en la Universidad de Princeton había utilizado mi mapamundi gigante para *The Legend of Zelda*, y lo había combinado con mis otros mapas del juego para hacer algo incluso más grande. Lo visualizó en una pantalla gigante de vídeo para su programa de ciencias de informática y me envió fotos. Fue impresionante, aunque puso mal mi nombre en la foto".

La capacidad de respuesta o reacción de la gente, aunque importante, es sólo una pequeña parte de la tremenda comunidad que ha surgido entre las webs de FAQs. Sulpher dice: "En los últimos años la comunidad no es tan competitiva antes. Normalmente, los escritores están dispuestos a ayudar a los nuevos, simplemente sé amable y obtendrás lo mismo a cambio". Schultz apostilla: "Aún existe rivalidad entre escritores, sea cordial o no. El ambiente se enrarece cuando la gente comienza a fanfarronear de sus capacidades. Uno tiene que recordar que es esto un *hobby* y que, si fueras creativo de verdad, estarías escribiendo los juegos".

La comunidad es útil al tratar con un problema habitual para los escritores de FAQs: el plagio. Engel dice que los escritores emplean tiempo "mirando lo nuevo que han hecho otros, revelando las webs que no son de confianza, avisando sobre posibles 'ladrones'. Hay gente a la que han descubierto copiando FAQs de otros escritores, o incluso de guías oficiales. El escritor que copia pierde el respeto de los demás y a menudo todos sus trabajos son borrados".

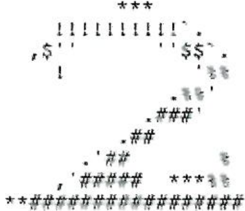




***Final Fantasy VII* ha estado 2.936 días (ocho años) en el top 50 de GameFAQs, y *Ocarina of Time* 2.485 días (algo menos de siete años). *FFIX* y *FFX* se ha apuntado cada uno cerca de 2.000 días.**

Eagleson se enfrenta a otra sorprendente tendencia generalizada: ver que las revistas de juegos roban su trabajo: "Algunos autores, entre los que me incluyo, nos hemos dado cuenta de que una revista ha impreso una de nuestras guías completa, o la ha parafraseado". El walktrough de *Shadow of The Colossus* de Eagleson es sólo uno de muchos ejemplos: "Recibí un correo electrónico de alguien diciendome que una revista había impreso mi guía como su 'estrategia' para el juego. He oído de otros incidentes similares. Lamentablemente, en casos como éste se puede hacer muy poco".

Engel concluye: "A los escritores de FAQs siempre les roban sus trabajos. Mi trabajo se ha publicado en un par de revistas, y con una en particular yo no estoy conforme. No me importaba que utilizaran mi trabajo si me enviaban un ejemplar de la revista. Una petición sencilla, pero nunca lo hicieron, a pesar de que les insistí durante meses. Les costará mucho obtener mi ayuda en el futuro".



Escribir guías requiere mucha dedicación, se consumen miles de horas anuales. Y ¿qué le parece a la comunidad de desarrolladores todo este trabajo no remunerado? ¿saben que muchos de sus juegos están enviando a gente frustrada a Internet?

Si es un mal equilibrio lo que conduce a la gente a las FAQs, **Charles Cecil,** creador de las series *Broken Sword,* apunta a que muchos de los problemas son debidos a que los jugadores son un grupo heterogéneo: "Hay una gran diferencia entre los jugadores expertos en juegos de aventuras, que comprenden la gramática del juego, y la gente que intentamos atraer, la que nunca antes ha jugado. La gente sin experiencia necesita aventuras sencillas, pero he tenido que poner un par de puzzles difíciles para sorprender a los jugadores experimentados. Después hemos tenido que aceptar que los neófitos van a tener que buscar la respuesta". Su solución es proporcionar indicios o pistas gratis en la web Revolution Software: "Colocar pistas en nuestr página significa que tenemos el control y que podemos intentar y obtener el nivel de pistas o indicios correcto. Es complicado. Nuestros seguidores son muy importantes para nosotros. Lo menos que podemos hacer es apoyarles en esto".

Cecil, de forma crucial, utiliza indicios más que ensayos. Bajo la forma de una serie de preguntas, cada clic da una pista más detallada, conduciendo al jugador a averiguar la respuesta por sí mismo. Es una solución ideal, y sirve para una propuesta real: Cecil no haría a sus jugadores recurrir a las FAQs. "Las FAQs tienden a ser *walktroughs*, y te dan la solución de una forma bastante fría. Elimina la satisfacción de jugar el juego. Un Q&A es mucho más divertido, porque está escrito de un modo humorístico y refleja probablemente el estilo del juego".

Esto no significa que Cecil no esté encantado de que la gente dedique su tiempo a escribir FAQs sobre sus juegos: "Estoy encantado. Estoy muy orgulloso del hecho de que despierten tanta pasión los juegos que escribo, que los sienten como suyos". Al preguntarle si el hecho de que haya muchos FAQs sobre un juego supone que está mal diseñado, Cecil se ríe: "Sería muy difícil justificar con estadísticas que el número de *walkthroughs* sea de alguna manera proporcional a la dificultad del juego. No estoy seguro de que haya una correlación."

No muchos desarrolladores ven que sea responsabilidad suya ofrecer pistas al jugador, como si fuera lo mismo que proporcionar soporte técnico. Las soluciones tan cuidadosamente concebidas por Cecil son la excepción más que la regla. Para aquellos que se implican, los resultados no siempre son buenos. Las flechas que te guiaban en *Perfect Dark Zero* consiguieron un rechazo practicamente unánime de todos los jugadores , que se sentían tratados con condescendencia y se puso en peligro el juego en sí –su linealidad lo puso de manifiesto de forma cruel. Otros juegos como *Oddworld: Stranger's Wrath,* han tomado un camino parecido para solucionarlo, proporcionando pistas al jugador que haya muerto en el mismo sitio más de tres veces.

NO MUCHOS DESARROLLADORES VEN QUE SEA RESPONSABILIDAD SUYA OFRECER PISTAS AL JUGADOR

Para los desarrolladores, otra forma de proporcionar pistas es colaborar con guías impresas. Quizá sea sorprendente, dada la disponibilidad de *walkthrough* gratis, ver que la venta de guías de juegos sube año tras año. **Louie Beatty,** cofundador de Piggyback Interactive, le ha dedicado mucho a este asunto: "Creo que la pregunta es: '¿Por qué debería alguien pagar por una guía?' y yo creo que la respuesta debería empezar por: 'A nadie se le debería vender una guía mala. Si una guía cuesta dinero, necesita tener la máxima calidad, debe ser 100 por cien completa, debe estar editada de un modo agradable de ver y debe estar impresa con buena calidad de papel y en las mejores imprentas disponibles'. Las guías Piggyback son 100 por cien completas y somos los únicos editores de guías que llevan a cabo ese compromiso. Para alcanzar esto, tenemos equipos de 20 a 30 personas trabajando en cada guía durante un período de hasta siete meses." Espléndidas, inteligentes y aportando una gran cantidad de información secundaria, las guías de Piggyback desta-

El futuro de las FAQs



Juegos como *God Hand* son los que destacan en la nueva tendencia para las guías de videojuegos basados en YouTube, creados por jugadores con capacidades como las del británico Saurian.

El enfoque de Cecil sobre las pisas en *Broken Sword 4* es similar a los de webs como UHS-Hints. com, que renuncian a *walkthroug* directos a favor de listados de preguntas, y sólo ves la información que quieras ver. Es una de las formas en que están cambiando las FAQs. YouTube es otro. Aunque a veces es duro decir si estos clips de juegos detallan técnicas expertas para *Viewtiful Joe* y *God Hand*, están ahí para informar, entretener o asombrar a sus espectadores hasta llevarlos a estados de envidia depresiva. Lo de copiar y pegar del *walkthrough* está a un paso de ser una clase magistral del juego. Schultz cree que esta moda es como si jugases durante un tiempo: "Hay vídeos de atajos súper rápidos que me han enseñaron mucho más sobre juegos al que he jugado –y sobre el que he escrito guías– que lo que hubiera podido asimilar con mi propia observación, y eso te hace humilde. Cuando uno ve gente en YouTube produciendo runthroughs de juegos extraños y difíciles como *Atlantis No Nazo* o incluso hacer locuras con *Tecmo Super Bowl*, te tienes que quitar el sombrero". Beatty tiene su propia opininón: "Acabamos de completar la guía para *PES6*. Viene con un DVD que contiene secuencias de películas, tomas, trucos y técnicas, además de una entrevista exclusiva con Seabass, el creador de *PES*. Creo que esto es el principio del tipo de innovación que veremos los próximos meses y años".



ASCII art, ya sea hecho a mano o automáticamente, define la vista de las FAQs, como estos ejemplos de *Dark Vortex/A.K.A.* y *Atom Edge*.

El juego imposible



Mientras la naturaleza creada por el usuario de gran parte del *Spore* de EA presenta un nuevo reto a los escritores de FAQ, también supone una nueva oportunidad, creando demanda de guías exhaustivas y de pistas. Será interesante ver si tales FAQs evolucionan desde el deseo de superar al juego hasta inspirar en el proceso de creación.

Los escritores de FAQs han cubierto un abanico de juegos desconcertante, creando guías para juegos como *Tetris* y *Mario's Picross* junto a juegos más convencionales como *Jak&Daxter*. Pero, ¿existe algún juego del que no puedan escribir pistas? Andrew Schultz lo descarta: "No creo que haya juegos que excluyan *walkthroughs*. Bueno, juegos de deportes en el estricto sentido de la palabra, probablemente necesiten sólo FAQs. Sus guías son menos deterministas. Algunos juegos son mejor con mapas y GameFAQ hizo bien aceptándolos. Puede ser más instructivo tener un mapa sencillo o incluso un clip de cómo ganar". Sulpher concluye: "Algunos juegos son demasiado aleatorios para un acercamiento paso a paso. Pero puedes trazar estrategias generales y otras paso a paso para llevar a los jugadores más lejos de lo que pudieran llegar ellos por su cuenta". Eagleson sugiere que el futuro, con juegos con generación procedimentales, pondrá a prueba a los escritores: "Se ha sugerido que una alternativa para elevar costes de desarrollo es crear juegos que casi permitan al jugador elaborar el juego ellos mismos. *Spore* es un ejemplo de esto (los diseñadores trazan los bloques del edificio de un universo, y permiten al jugador crearlo). Pero siempre habrá contenidos sobre los que escribir, creo que uno de los mayores retos será crear un modo de explicar cómo se puede jugar con estos juegos".

can, no sólo cuando se comparan con los *walkthroughs,* sino también con la mayoría de guías profesionales. Y como competición, Beatty cree que sus guías están sirviendo para un mercado diferente que las FAQs. En primer lugar: "Nosotros vemos nuestras guías como complemento del juego – como si fuerna una extensión". Su guía para *Tomb Raider Legend* es un ejemplo destacado: mientras cubre estrategias para cada nivel y detalla listas de lugares que se pueden abrir, también tiene tiempo para incluir un monográfico de dibujos, entrevistas con los desarrolladores, información sobre elementos obtenidos desde el juego terminado, y una visión de conjunto de la serie completa *Tomb Raider*. Es una buena lectura en sí misma, iluminando el juego para más que simplemente 'pasárselo'.

Trabajando de cerca con los creadores de juegos, Beatty no cree que la disponibilidad de las FAQs esté influyendo en la manera de hacer juegos, y también sugiere que la cantidad de ellas que circulan no puede ser explicada simplemente por que existan jugadores que se quedan atascados. Él vé las FAQs más como "una indicación del enorme entusiasmo que hay por los juegos, en particular por los grandes y complejos. A la gente le gusta escribir sobre juegos, hablar de juegos. Yo vería esta comunidad como de entusiastas. Nosotros no tenemos demasiado contacto con ellos pero estamos al tanto de lo que piensan sobre juegos y guías." Y si los escritores de FAQs tienen que tratar con el plagio a nivel general, Piggyback localiza con frecuencia copias de sus libros que aparecen en los foros de webs como GameFAQs.

Pero las guías profesionales por sí solas nunca pueden cubrir todo el espectro del juego. Piggyback, con su estricto control de calidad, produce sólo cuatro libros al año. Incluso compañías como Brady publican sólo 140. Y ningún editor va a hacer jamás una guía de un título que no le guste a nadie –algo que encanta a los escritores de FAQs como Dan Engel: "A veces, me gusta escribir sobre juegos terribles o ridículos, sólo para saber cómo son y compartir la experiencia." Se entiende, pero es una propuesta que no sería posible en una reunión de estrategia futura de Prima.

En un mundo perfecto, todos los desarrolladores respaldarían las pistas sobre sus juegos, así como a las compañías les gusta Revolution o Inhabitants. Todas las guías serían tan bonitas y completas como las rde Piggyback. ¿Pero eso significa que en un mundo perfecto no habría espacio para las FAQs?

Es poco probable. Quizá lo más fascinante que sugieren las FAQs es que jugar es contagioso –infecta todo con lo que interactúa. Con sus tablas de premios, competiciones y cooperación, la subcultura de las FAQs ha llegado a ser algo que parece como un juego en sí mismo en el que los autores adquirieren la máxima experiencia, al igual que los lectores. Es una relación recíproca que sólo podría evolucionar de forma natural. Y, dado que los juegos incrementan su complejidad, nuestra confianza en estos pequeños ficheros de texto sólo aumentará.







Los RPGs son la razón de ser para la mayoría de las FAQs, ya sea el complejo *Disgaea 2* (izda.), el independiente Maple store (centro) o el extenso *Oblivion*.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Próximas jugadas

Tony Hawk's Project 8



Con múltiples trucos preparados, el juego *online* nos hace señas. Aunque no podamos perdonar la ausencia del modo Horse, el de Graffiti lo hace más llevadero.
360, ACTIVISION

Another Code: Two Memories



Los puzles de *Another Code* son inolvidables, algo irónico considerando su subtítulo; ser detective adolescente es buena práctica para el próximo y adulto *Hotel Dusk*.
DS, NINTENDO

Gears Of War



No es el *gameplay*, los *gunplay* o el cooperativo, es el mero goce visceral de despedazar a tus oponentes con una motosierra lo que hace que vuelvas a por más.
360, MICROSOFT

El factor kriptonita

¿Quién tiene la osadía del Hombre de Acero?



A diferencia de otros títulos anteriores que no dieron la talla, *Superman Returns* pone el listón de sus expectativas demasiado alto. La mera idea de que pueda haber un *Superman Returns Returns* debería aterrorizar a EA después de las recientes cifras de ventas, pero a lo mejor eso es lo que hace falta.

De alguna manera, el mundo del videojuego ha vuelto a defraudar al hombre de acero cuando se supone que todo el posible. Podemos crear grandes ciudades, volar a las cotas más altas y vencer a grandes enemigos, pero aún no somos capaces de hacerlo todo a la vez.

El problema siempre han sido las expectativas: cuanto más avanza la tecnología, más debería hacer Superman. Pero lo que se les exige con tal curva a los creadores es demasiado complejo. Si le das libertad para volar, su mundo se debería expandir; si poderes de conquista, sus enemigos deberían poder hacerle frente; si fuerza para mover montañas, éstas deberían poder moverse.

¿Recuerdas cuando las licencias eran la opción más fácil? Simplemente se trasladaba un mundo ya existente al entorno de juego que tocase, ya fuera de desplazamiento lateral, de plano isométrico o de escenario de bloques. Los actores tenían sus roles básicos asignados (el villano de risa malvada, el matón que no habla, el paciente mentor) y los juegos a los que ya se había jugando una docena de veces tenían éxito por defecto.

Pero ahora los superhéroes deben *ser* superhéroes, no sólo sprites o conchas intercambiables por barcos *shoot 'em up* o patrullas *beat 'em up*. No podemos esperar que Superman haga un giro de 360° sin romper algunas de las reglas de los videojuegos, si lo que queremos es que desafíe las leyes de la gravedad como lo hacía antes en la pantalla o en los cómics.

No es de extrañar que el estudio interno más fiable de EA se esté partiendo la espalda. Dice mucho de la insidiosa naturaleza de la maldición por la que *Superman Returns* tiene una nota tan pobre este mes, incluso cuando proprociona una de las más auténticas experiencias hasta el momento.

Irónicamente, sólo sientes la capa en tu cuello cuando el juego se evapora y te deja flotando en el cielo. el viento golpea tus orejas en 5.1, la barrera del sonido se rompe a tu alrededor a medida que vas acelerando, y, en un momento de distracción, te caes en un tejado cercano, y, desde allí, te das cuenta de lo que podrías haber hecho en la ciudad que tienes a tus pies.

De lo que EA y los oponentes de Superman deberían darse cuenta es de que ahí, en ese punto en el que puedes echar una ojeada a un trabajo a medio hacer, es donde el juego realmente comienza.





Sistema de puntuación de Edge: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



RESISTANCE: FALL OF MAN

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 60$ LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (USA, JAPÓN), MARZO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEA ESTUDIO: INSOMNIAC





Vuelve el sistema de puntos de habilidad de *Ratchet & Clank*. Las recompensas valen la pena pero hubiera sido de agradecer la inclusión de un modo con personajes cabezones para ayudar al sistema de puntería.

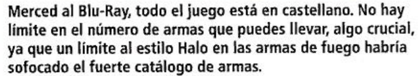
Resistance no es tan gris como inicialmente puede parecer. Es un *shooter* en primera persona que mejora conforme se juega, deslumbrándote con momentos brillantes en una experiencia no exenta de periodos oscuros, en los que puede llegar a percibirse como vacío. Esto quiere decir que los seguidores acérrimos encontrarán muchos elementos a los que señalar para justificar la postura de elogio que han adoptado con el juego antes de su lanzamiento, pero lo mismo sucede con los más críticos, que podrán justificarse. Olvídate de *Wii Sports.* ¿Puede *Resistance,* después de todo, ser el título perfecto para el lanzamiento de esta nueva consola?

Pero empecemos explorando el territorio de las voces más críticas, ya que los inicios de *Resistance* son la peor parte del juego. Los dos primeros niveles -York y Grimsby- retratan unos fondos estériles repletos de tiroteos lineales y violencia que sigue escrupulosamente su guión, lo que conduce a un camino de acción poco excitante y monótono, especialmente si caes en combate y tienes que repetir la fase. A partir del tercer nivel, Manchester, es donde *Resistance* alcanza unos momentos muy a lo *Brothers in Arms;* una carrera a través de las asoladas calles de la Inglaterra de 1950 atestadas por igual de tropas aliadas y enemigos Quimera.

Y es aquí donde te das cuenta de lo despiadado que llega a ser el sistema de puntos de guardado de *Resistance.* Varios de los puntos de reinicio tienen separándolos varias batallas considerables, algunas realmente duras como para hacerte retroceder y ceder el terreno que tanto te ha costado ganar, minando tu entusiasmo. El amplio número de enemigos y las fantásticas armas fomentan el juego atrevido y dinámico, pero con el contundente fuego enemigo siendo capaz de pararte en seco apenas en segundos. Y aquí es donde un inexistente sistema de escudos recargables habría favorecido la tensión. Estos *checkpoints* pueden ser una frustración en los últimos niveles del juego. Si fallas, debes repetir un trecho desproporcionado del nivel lo que, colateralmente, amplía las 12 horas de duración de *Resistance* y se convierte en una paliza inmerecida.

Antes de abandonar el terreno de las dudas hay que hablar del Sixaxis y de cómo decepciona. Puedes llegar a domesticar a los hipertónicos *sticks* analógicos invirtiendo unos minutos en la configuración de sensibilidad, pero la precisión apuntando acaba siendo inestable, dificultando tus movimien-





Merced al Blu-Ray, todo el juego está en castellano. No hay límite en el número de armas que puedes llevar, algo crucial, ya que un límite al estilo Halo en las armas de fuego habría sofocado el fuerte catálogo de armas.

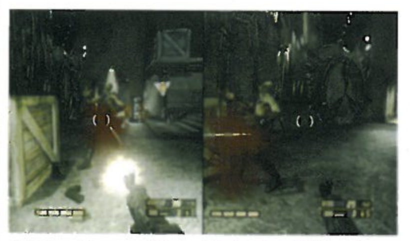




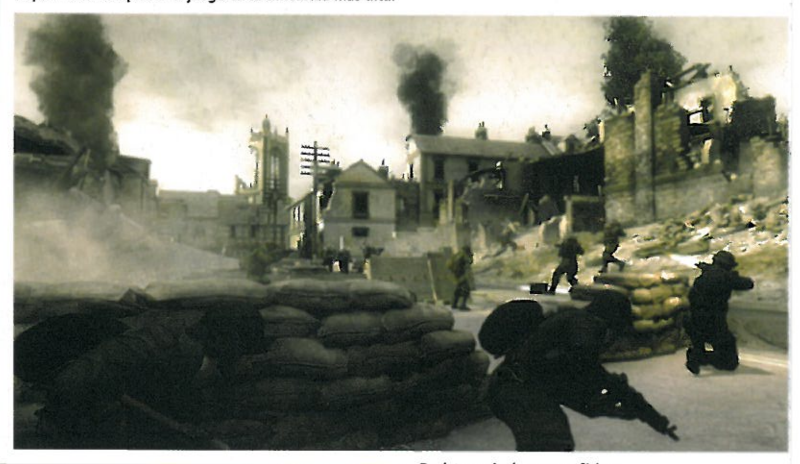








El cooperativo a pantalla partida funciona fluido y sin restricciones; presionando izquierda en el D-pad aparece un rastro que te lleva hasta tu compañero. Formar equipo te permitirá completar el juego en la dificultad más alta.



Resistance incluye unas físicas verdaderamente dignas de verse, pero rara vez tienes ocasión de hacer algún uso de los escombros que salen volando en las explosiones. Las vainas que almacenan bolas de energía Quimera son uno de los mejores momentos: detona una y el resto saldrán rebotadas y explotando en cadena.



tos finos en especial cuando intentas conseguir esos necesarios *headshots* para diezmar escuadrones enemigos. Al final, con bastante práctica, puedes alcanzar algo de confort y habilidad empleando este esquema de control, pero no se llega a percibir ese grado de maestría que sí se percibe en otros *shooters* para consola.

Y ahora, sus virtudes; el terreno de los que han tenido fe. No debería ser ninguna sorpresa que el estudio autor de *Ratchet & Clank* haya concebido un arsenal que emana imaginación y experiencia en la implementación. El Bullseye permite que impactes a los enemigos con una baliza emisora y que al disparar desde cualquier posición, incluso detrás de la esquina, los proyectiles persigan automáticamente al blanco. Incluso puedes juntar varias balas en el aire y lanzar la baliza después. El rifle Auger tiene la propiedad de atravesar cualquier pared u objeto. Su fuego secundario en cambio, genera un escudo que es el sitio perfecto para atrincherarse. El Hailstorm es una furiosa ametralladora extraterrestre que consume su munición a velocidades de vértigo, pero que permite, con su segundo modo de fuego, plantar una torreta autónoma en medio del aire. Para los francotiradores, el Fareye ofrece un modo a cámara lenta que minimiza el riesgo de exponerse a apuntar en medio del campo de batalla y dando las facilidades que los *sticks* no aportan a la hora de fijar el blanco. Incluso el lanzacohetes incluye una función que permite disparar unos mini-misiles cuando detienes el proyectil principal en el aire antes de dirigirlo manualmente a cualquier punto del mapa. Tampoco las granadas escapan a este toque de Midas militar; cualquiera de los tres tipos son igual de divertidos, desde las llamas estilo napalm de las granadas aéreas al esférico erizo, que lanza sus púas en todas direcciones, sin olvidar las más tradicionales.

No debería ser ninguna sorpresa que el estudio autor de *Ratchet & Clank* haya concebido un arsenal que emana imaginación y experiencia

Y aún hay más; completa el juego y desbloquearás cuatro nuevas armas como extra, entre las que brillan las pistolas Reaper y sus misiles guiados directamente a la cabeza del enemigo y las granadas Blackslash.

Puede parecer demasiado dedicar tantas líneas a la descripción de las armas, pero se lo merecen; este armamento consigue resucitar la tensión del género más que otros *shooters* que lo han intentado. Pero toda esa imaginación no contaría si no fuera por el atractivo de *Resistance,* que no se hace aparente hasta que el combate empieza. Entonces los tiroteos llegan con todo su ritmo; un espectáculo que implica centenares de piezas de artillería volando, y en el que cada bala traza su trayectoria cruzando las grandes distancias de dibujado.

No obstante estas proezas no acaban siendo demasiado llamativas por culpa del estilo visual del juego, tozudo en mantener cada ciudad ambientada en monocromo. Existe un color más vivo en las explosiones,

SIGUE >

Vehículos "on the rails"

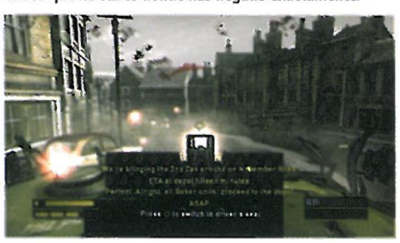


En la campaña aparecen tres tipos diferentes de vehículos; tanque, Walker Quimera y jeep. Las fases que incluyen los dos primeros están muy limitadas, basándose en destruir y avanzar, pero la sección del jeep es uno de los puntos fuertes. Ambientada en Cheddar Gorge y jugada en compañía de un soldado artillero que se encarga de abrir fuego con la ametralladora de la parte de atrás, debes 'limpiar' varias bases Quimera utilizando después los interruptores que hay en su interior para abrir las puertas que te permiten avanzar. Tienen ciertas reminiscencias con la parte de vehículos de *Halo,* que aumenta al utilizar la táctica de disparar y correr e incluso cuando flanqueas con el jeep hasta tener una buena posición para disparar al enemigo. Más encuentros tan flexibles como estos habrían sido bienvenidos.





Parte de la debilidad de la historia procede del brusco final de niveles donde, de repente y sin que te lo esperes, la pantalla funde a negro antes de llevarte al área nueva, con lo que no sabes dónde has llegado exactamente.





Aparte de los Menials (arriba), uno de los enemigos más impresionantes son los viejos Grey Jack, unas Quimeras entraditas en años y desconcertantes. La tensión de tumbarlos antes de que se acerquen demasiado es impagable.



La caída de muchos



A diferencia de *Perfect Dark Zero, Resistance* se ha mantenido firme en su promesa de incluir un multijugador amplio, ofreciendo finalmente soporte para 40 jugadores simultáneos en modos que van desde los enfrentamientos por equipos al uno contra todos. En esta faceta se añaden dos nuevas armas a tu arsenal, un lanzallamas y un arco láser, las menos gratificantes de todo el catálogo, mientras que la ausencia de vehículos se compensa por el hecho de que los enormes niveles que se ofrecen están repletos de diferentes alturas e interiores que habrían sido poco aprovechados por tanques o jeeps. Toma demasiado tiempo buscar partidas igualadas –ojalá se solucione con las actualizaciones–, pero hay otro fallo que puede pasar mayor factura; el micrófono y el auricular no es un estándar en PS3 como lo es en 360 y esto puede entorpecer la estrategia de equipo, dejándote vagar por los *checkpoints* por los que pasan la mayoría de tus compañeros, a la espera de unirte a alguno. Los tiroteos son intensos, pero para encontrar más diversión que un simple "dispara y corre" debes unirte a un clan.

cortesía de la tecnología Quimera, cuya paleta de armas de otro mundo e instalaciones irrumpen en el juego con más colorido. La parte final de *Resistance* tiene lugar en territorio Quimera, lo que aporta al juego un mayor sentido de la escala y detalles en los que se debe mucho a *Half-Life 2*. Y a pesar de los pocos momentos memorables, existen ocasiones en las que el estilo y la sustancia se combinan, por ejemplo en la planta de fabricación de Walkers en las afueras de Cheddar Gorge se funden excelentemente esta fría tecnología y el bello paisaje inglés. Otros momentos notables incluyen tiroteos en una clínica abandonada en la que evitar y resistir a los ataques sorpresa de los Quimera, los momentos en los que el miedo a los desarmados Menials –y sus letales golpes– te sobrepasa o la atmósfera del puesto de mando de Bristol que debes atravesar.

Resistance mejora a medida que lo juegas más, haciéndote aprender a ajustar su ritmo y entendiendo qué arma debes aplicar en cada momento, con lo que jugarlo una segunda vez después de completarlo hace que su mecánica acabe siendo brillante. Rejugarlo es pedir mucho a algunos, por supuesto, pero sirve para mostrar el inmenso potencial que podría haberse alcanzado con un ritmo más firme y corrigiendo varios puntos del diseño. El multijugador *online,* un punto crucial para medir a la PS3, sufre de la misma implementación a medias. Es sólido y divertido, con un gran diseño de armas y mapas –ver "La caída de muchos"–, pero simplemente, no es una experiencia medida y centrada como ofrecen otros FPS para otras consolas, con la frustración de los sticks analógicos y las limitaciones que de momento presenta el servicio *online* de PS3 terminan lastrándolo.

Como título de lanzamiento, *Resistance* demuestra que es poderoso, pero no lo es tanto como videojuego; reduciéndolo a trazos básicos, no se diferencia mucho de cómo sería un *Ratchet & Clank* si le quitamos su parte de mejoras, inventario y sus mundos compactos y coloridos. Disfrutarlo es un paseo por la cuerda floja que pocos podrán tener disciplina para soportar y que te pide que adores por encima de cualquier otra cosa, a su imaginativo armamento. Y esto es algo que nos devuelve al terreno del seguidor acérrimo; acercarse a un juego así con una opinión preconcebida puede ser arriesgado, amplificando tus prejuicios. **[7]**

Hale conduce el argumento sin aportarle vida; su destino se revela desde el mismo principio del juego. La presentación de la historia –en su mayoría planos generales y voces poco enérgicas– falla igualmente en transmitir vida al guión.



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: INTELIGENT SYSTEMS

Cuenta-calorías



Cuando completas el juego se desbloquea una serie que reúne los microjuegos más agotadores, incluyendo los que requieren que te pongas a cuclillas. Es una de las demostraciones más explícitas de cómo un título para una consola de juegos como Wii puede ayudar a ponerte en forma más que impedirlo. No es un trabajo muscular equilibrado, pero te sube las pulsaciones. Más convincentes para desarrollos futuros son las pantallas contra los jefes finales que te piden movimientos de baile con el Wiimando: acabas moviéndote como en *Fiebre del Sábado Noche*.

Después de un comienzo titubeante en DS con *Wario Ware Touched!*, Inteligent Systems ha tomado la batuta en Nintendo y comienza a exprimir las diferentes posibilidades y capacidades del Wiimando con velocidad, firmeza y confianza. Los microjuegos de *Smooth Moves* son el entorno perfecto para la experimentación. Algunos reaccionan al menor temblor de tu mano, otros requieren de extravagantes y enérgicos movimientos (especialmente los primeros que se han diseñado para emplear a la vez el puntero y el movimiento).

Las formas de empuñar el Wiimando, los movimientos y los conceptos son muy completos: alguno de sus minijuegos te piden que lo lances –la correa puede salvar tu tele– o que lo pongas boca abajo encima de una mesa. La libertad de movimiento –y hasta de pensamiento– es tan inmensa que contagia. Y necesitarás estar contagiado porque *Smooth Moves* requiere tu implicación y compromiso para no hacer trampas, por ejemplo, sacudir el Wiimando en lugar de mover cintura en la prueba del hula-hop.

Esa opción de violar sus normas muestra el ridículo que puedes sentir debido a sus excéntricas demandas, incluso cuando estés jugando solo y acabes exhausto. Es innegable que existen fallos –a veces no puedes entender exactamente lo que se te pide– y los constantes cambios en la forma de empuñar el Wiimando se cobran su precio en la inmediatez con la que *Wario Ware* se desplaza de prueba en prueba. Pero todo es un pequeño precio a pagar a cambio de una acción sin aliento, a carcajada viva y que no deja de ser reconfortante gracias a las nuevas formas de utilizar tu nuevo juguete que te va revelando. *Smooth Moves* alcanza su mejor nivel en el tradicional modo individual –aunque no necesariamente jugado a solas– donde puedes disfrutar el eléctrico y acelerado surrealismo del catálogo de minijuegos y competir con el récord establecido por otro jugador mientras desbloqueas nuevas pruebas.

El multijugador se ha restringido a pasarse un único Wiimando entre los jugadores –que realizan cada uno una prueba única–. Si se reúne un número adecuado –desde cinco a doce jugadores– resulta excelente, pero la mecánica no logra mantener siempre alto el ritmo. La particular versión de los dardos segregada como extra desbloqueable es un ejemplo de cómo un clásico incombustible puede competir contra el todopoderoso *Wii Sports* y resultar igualmente divertido.

A pesar de su fama como banco de pruebas para el Wiimando, *Smooth Moves* no se ha librado de las hilarantes tonterías de *Wario Ware*. Y es que éste es el juego más extravagante de toda la serie. El chico malo de Nintendo se ha portado bien coincidiendo con el lanzamiento de una nueva consola, pero eso no quiere decir que se comporte bien. Cuando le pongas la mano encima a este caos, tú tampoco podrás hacerlo. **[8]**



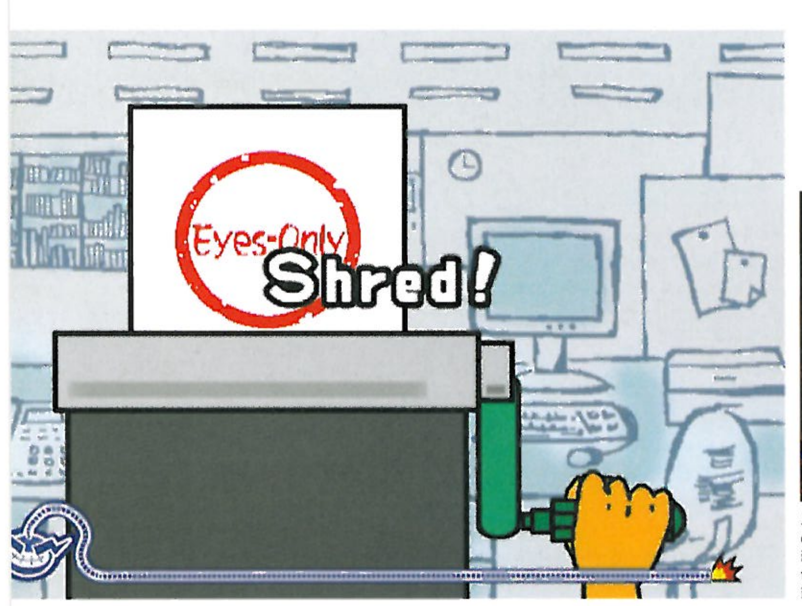


Wario Ware **siempre ha parodiado juegos de Nintendo. En esta ocasión imita a *Nintendogs*, *Animal Crossing* e incluso una *pista de F-Zero* sin descargar nada en la Consola Virtual.**



El juego te va guiando cómo tienes que mover el mando. Cada movimiento tiene un nombre: el manillar, el chófer, el dibujante, el samurái o el tira y afloja... No hay forma de saber si haces trampa o eres legal colocándote el mando donde se te pide –como en la cintura, para hacer el hula-hop– tu público, o tu *fair play* como jugón hará que seas honrado.

Insert!



Don't drop it!

Smooth Moves **parodia casi todo, pero en particular el debate en torno a la capacidad gráfica de la Wii. Continúa la divertida indiferencia de *Wario Ware* por cualquier estándar estético actual, revelando su fealdad, contrastes, sencillez primitiva y su irónica naturaleza inocente, si algo así es posible.**





Aunque no es un espectáculo visual para la Wii, las límpias líneas de *Excite Truck* aportan algunos efectos elegantes. Humo transparente, agua reflectante y, por supuesto, la suave deformación del terreno ayuda a crear un título competente y, a veces, con un aspecto impresionante.

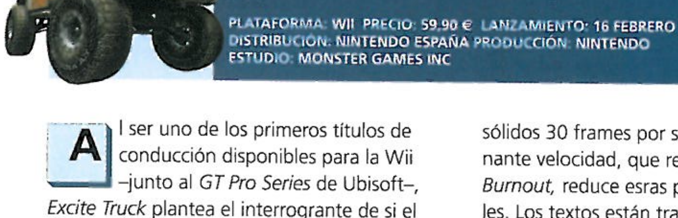


Con los iconos de deformación de terreno se incorporan POWs de invencibilidad y aumento de velocidad con una estética muy retro. Estos últimos se aprovechan mejor en el modo Super Tree Run, donde puedes saltar árboles sin ningún problema, o en el Super Truck Smash.



EXCITE TRUCK

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: 16 FEBRERO
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: MONSTER GAMES INC



Al ser uno de los primeros títulos de conducción disponibles para la Wii –junto al *GT Pro Series* de Ubisoft–, *Excite Truck* plantea el interrogante de si el mando de la Wii ofrecerá un nivel de control solvente en este género. La respuesta es un sí rotundo. Aunque al principio molesta la falta de *stick* analógico, después de la necesaria adaptación que la Wii pide, ajustando arriba y abajo el mando, el manejo es rápido y tan alternativo como cabría esperar.

El juego presenta algún problema, como si confirmara que los desarrolladores todavía tienen mucho por explotar del potencial gráfico de la Wii. *Excite Truck* es visualmente como el de un título discreto del catálogo de la GameCube: nítido, bien animado y lleno de color, pero no impresionante o sorprendente. No obstante, el juego maneja unos sólidos 30 frames por segundo y la impresionante velocidad, que recuerda títulos como *Burnout*, reduce esras preocupaciones visuales. Los textos están traducidos al español.

El éxito en las carreras muchas veces no depende de la victoria: en cada pista debes recoger un número de estrellas, y quedar primero sólo supone un bonus de estos preciados objetos. Puedes recogerlas derrapando, chocando con los rivales, saliendo a toda velocidad, acabando con el vehículo intacto o lanzándote al aire (dándole al turbo en los saltos,como en *Excitebike 64), algo* que va unido a las deformaciones del terreno. Golpea un icono y el escenario cambiará según su bonificación, quizás lanzando a tus oponentes por el aire y añadiendo más estrellas a tus puntos. Es un sistema muy refinado, con unos controles precisos y rápidos.

Uno de los elementos más frustrantes de jugar a *Excite Truck* es intentar realizar un giro en medio del aire, lo cual añade más estrellas. Mantener los dos botones apretados antes de mover el Wiimando ofrece unos resultados algo variables. Mientras que los controles son ejemplares, parecen inconsistentes en este movimiento en particular.



Es fácil considerar el nombre *Excite* como uno de los títulos menores de las series que están bajo las faldas de Nintendo. Los que se interesen por este juego a raíz del excelente *Excitebike 64* encontrarán *Excite Truck* entretenido, aunque anoréxico en la comparación.

En medio de todo esto se encuentra la capacidad para utilizar un turbo casi idéntico al de *MotorStorm;* la única limitación es el sobrecalentamiento del motor. El agua disminuye su temperatura instantáneamente, lo que hará que te zambullas en todos los charcos y ríos que encuentres por los circuitos. Pero, a pesar de su mecánica intrigante, *Excite Truck* es un juego muy somero, poco profundo; perfecto para satisfacer el ansia por carreras rápidas y emocionantes, pero carente de atractivo a largo plazo. Puedes acabar los campeonatos principales en apenas una tarde y el superficial modo para dos jugadores o los desafíos extra no ayudan a añadir más sustancia al austero título.

Fallos cotidianos aparte, *Excite Truck* es un juego de carreras gratificante e individual, aunque resulta fácil verlo como una idea frustrada a la que le ha faltado tiempo de desarrollo por la necesidad de llegar al lanzamiento de la consola. Sea o no cierto, es enormemente entretenido mientras dura, y si lanzan una continuación, sólo se le puede pedir que simplemente la formidable mecánica de conducción con un juego más sustancial y reconfortante. **[6]**

A tu propio ritmo



La música en este *Excite Truck* es de un estilo ajeno a la serie. Aunque no carece de encanto, los repetitivos y en ocasiones pesados temas de corte rock pronto empiezan a cansar. Para paliarlo, *Excite Truck* es el primer juego de Wii con la opción para añadir tus propias canciones; simplemente introduce en una tarjeta SD tus Mp3 y la música que hayas elegido sustituirá a la del juego. No será una novedad para aquellos que ya disfruten de consolas más multimedia, pero, desde luego, sí que lo supone para un juego de la propia Nintendo.



GENJI: DAYS OF THE BLADE

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 60$ (45 €) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU, JAPÓN) MARZO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SONY ESTUDIO: GAME REPUBLIC

En el primer Genji había dos formas de descubrir las gemas ocultas: el mando vibraba o la bolsa del personaje brillaba. La ausencia de vibración del Sixaxis no se echa en falta, especialmente desde que, con la cámara tan cercana, no puedes evitar fijarte en los destellos de la bolsa.

Cuatro protagonistas



Dos nuevos personajes, la sacerdotisa Shizuka y el Señor de la Guerra Lord Buson, se unen a Yoshitsune y a Benkei. Parecen diseñados para cubrir el hueco entre la agilidad y la potencia de los dos personajes originales. Buson empuña un doble sable –como queda patente en el cuerpo de Kagekiyo, un enemigo final del primer Genji–, mientras que Shizuka porta unas espadas encadenadas y es la mayor decepción de estos dos debutantes –su ágil cuerpo no es tan atlético como esperarías–. Sus armas golpean como un látigo los objetos para permitirle superar obstáculos, atraer hacia ella a ciertos enemigos –o a la inversa–, pero su ritmo de ataque no es tan bueno como los gráciles ataques de Yoshitsune o la brutalidad excesiva de Benkei, y no logra ajustarse a las necesidades del combate.

Massive damage". "Giant enemy crab"."Realtime weapon change". Los chistes sobre la demo que Bill Ritch realizó con *Genji 2* en el E3 2006 han sido muy crueles con esta continuación de uno de los juegos de acción con espadas más refinados del catálogo de la PS2. Pero es difícil rebatir esa burla que llega desde Internet cuando *Days of the Blade* carece de la chispa y la accesibilidad del original.

Aun así incluye una gran cantidad de escenas repletas de florida belleza ambientadas en este periodo samurái de fantasía; sus bosques, ríos y templos son atractivos, pero pecan de borrosos. Se nota que las armas han sido diseñadas por manos expertas, al igual que todo el vestuario –incluso aunque los personajes parezcan un poco maniquíes de cera, una sensación que, por suerte, no traspasa a las abundantes escenas de vídeo.

La cámara fija es más cercana que antes y rara vez se eleva por encima de la cabeza, por lo que a veces impide ver. Los campos de batalla están repletos de enemigos, lo que supone que se pierde el cuidado individual de los contraataques del primer Genji: las escenas son más impresionantes, pero recibes ataques que ni has visto venir.

El modo Kamui es diferente, ya no actúa como una herramienta para los contraataques; en lugar de enviarte a un plano astral



que funciona a cámara lenta y donde la pulsación del botón que aparece en pantalla te permite esquivar, bloquear y contraatacar de forma letal, te lanza un enemigo tras otro con un vendaval de golpes ejecutados presionando combinaciones de botones. Los combos más largos pueden ser más gratificantes, pero el sistema parece desconectado aunque mantiene intacto su atractivo visual.

También es nuevo el sistema de cambio de personaje y armas en tiempo real; este último te da opción de empuñar dos a la vez, y el primero permite un relevo instantáneo del protagonista por alguno de sus tres compañeros y te da un medio segundo de tregua. Cambiar de arma no es tan flexible como len *Devil May Cry 3,* pero añade más funciones, que no encanto, a las cadenas de ataques. Los personajes, con la excepción de Yoshitsune, imagen de Genji, quien sigue siendo espectacular, son difíciles de utilizar. Se necesita paciencia para sacar sus habilidades y puntos fuertes, lo que puede ser frustrante en un escenario tan poblado de enemigos.



El sensor de movimiento puede usarse como alternativa al analógico derecho. Aunque el concepto es elegante, está mal implementado, y es un gesto poco natural.

Days of the Blade es una producción sólida, pero necesitada de una mejor dirección; lo que se ha ganado en intensidad se ha perdido en refinamiento y equilibrio. El resultado es un molesto término medio entre la acción desenfrenada y las disciplinadas coreografías de ataques del original. **[5]**



Una batalla masiva es una pausa en el ir de habitación en habitación. Pero, al igual que otros puntos, da pocas pistas sobre qué debes hacer después.







RIDGE RACER 7

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 60$ (45 €) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU, JAPÓN) MARZO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: SONY PRODUCCIÓN: NAMCO BANDAI ESTUDIO: NAMCO



Dale al nitro y una aceleración súbita sacude los bordes de la pantalla (efectivo y barato). No obstante, cuando se aplica con el entramado de rascacielos iluminados de Rave City de fondo, es algo único y asombroso.

Tal y como marca la tradición –así fue con las consolas PSX, PS2 y hasta PSP–, *Ridge Racer* aparece, cual talismán, escoltando el lanzamiento de una consola de Sony. Tanto es el apego que le tiene Sony a la serie de conducción de Namco, una *third party*. Pero su oveja negra –*Ridge Racer 6* en la Xbox 360– ya ha adelantado mucho de lo que este séptimo capítulo iba a ofrecer en la PS3, al menos en lo que respecta a la carretera. Apartándose un poco de las habituales carreras con derrapes, este título remezcla elementos: el modo principal prescinde del rígido mapa de celdas del World Xplorer e inserta un GPS para navegar entre las diferentes carreras, pruebas de fabricantes y eventos (que también incluyen contrarreloj aunque se hubiera agradecido que fueran más).

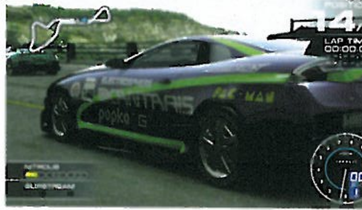
Pilotarás una gran variedad de coches, cambiando entre ellos más rápido que en *RR6*, pero el camino hasta la cima del catálogo, donde los vehículos especiales aparecen jugables, es largo. Los circuitos rescatados de otras entregas se han ampliado con detalles extra en los fondos; los apreciarán mejor aquellos que hayan jugado mucho a *RR6* y no necesiten correr en este título. Las pocas pistas nuevas incluyen variantes de la pseudo jungla ancestral de *RR6*, con tramos de carretera mojada a través de una caverna y detrás de una catarata, pero en términos de planificación de circuitos no hay nada más notable que las curvas en espiral y los saltos que aparecen en Rave City. Cobra importancia la personalización; es posible instalar nuevas piezas y componentes al vehículo.



Los nitros, un elemento relativamente nuevo en la serie –nacieron en la PSP–, han evolucionado desde el tipo único para todos los coches que se vio en *RR6* hasta una variedad de modos que dependen del tipo de coche, de recarga continua, o uno en el que el jugador decide cuánto gas quiere gastar en cada acelerón. Los ganas a medida que progresas o sumas puntos de prestigio de un fabricante. Esta mecánica equivale a que las victorias puedan comprarse con piezas que mejoran el rendimiento, y el jugador ya no tiene que ajustar sus habilidades al filo del derrape imposible. Esto, que transmitía una gran satisfacción en los duelos de *RR6*, puede perderse; el juego se sentiría menos *Ridge Racer* y acabaría siendo un tradicional juego de conducción basado en garaje.

Estas victorias poco emocionantes y los fallos indicados suponen que *Ridge Racer* necesita apartarse de esa dependencia del turbo y del garaje y volver a los derrapes vertiginosos sin tener que invertir horas con los eventos de principiante o adquirir mejoras del chasis. Después de cuatro juegos en dos años, que en realidad han sido dos juegos –por un lado, *Ridge Racer 1* y 2 para PSP y, por otro, *RR6* y *RR7*–, hay una necesidad de hacer evolucionar la serie en el sentido correcto para evitar otro paso atrás. **[6]**





Se ha añadido una función que indica la resistencia del aire; es una barra bajo la de nitros. Es un elemento bastante estándar para un juego de conducción tan ostentoso. Sirve de ayuda para alcanzar las primeras posiciones de la carrera, pero para llegar a lo más alto sigue siendo decisivo hacer un uso impecable de los nitros en la curva final.



La interfaz es una de las más discretas de la serie. La música tecno se mantiene cuando navegas por los menús –un toque propio de la serie–, pero acaba sepultada por un uso del color e iconos que les resta diseño gráfico vanguardista por una apariencia más convencional.



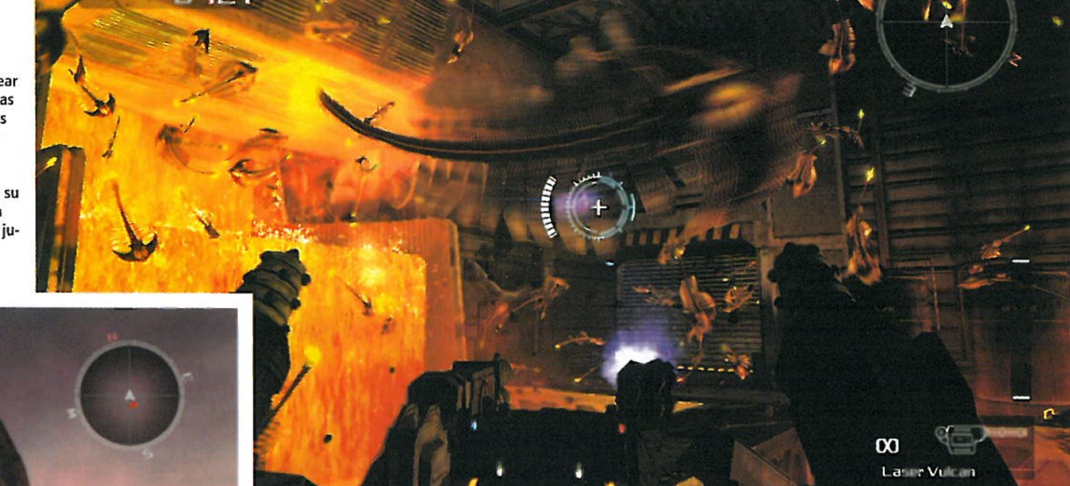
Como *Genji: Days of the Blade*, ofrece una instalación en el disco duro opcional que necesita 5 GB, pero sigues necesitando el disco para jugar. A diferencia de *Genji*, aquí se aprecia la reducción de los tiempos de carga. Con instalación o sin ella, cuando disputas una carrera, reiniciarla es instantáneo.

Hombre contra hombre



El avance más significativo de *Ridge Racer 7* sobre *RR6* es el juego *online*, que permite la participación de 14 usuarios en carrera sin problemas de *lag*. El *ranking* Rich Racer muestra los usuarios con mejor salud financiera y sus registros en el modo Time Trial, que pueden consultarse mientras esperas a que acabe la carrera si te unes a la partida cuando ésta ha comenzado. Están bien las carreras por equipos, pero existe hasta un modo por parejas; los pilotos se dividen en equipos de dos, y trabajan juntos para vencer la resistencia del aire y pueden sumar nitros extra si los se emplean al unísono en la misma curva.

La fuerte inclinación de James Cameron para emplear a la vez colores con distintas temperaturas es otro de los elementos que *Lost Planet* toma prestados; el juego desciende hasta una zona volcánica en el ecuador de su historia con mucho magma volando y haciendo que el jugador se pregunte por la utilidad del dispositivo de energía termal.





La habilidad de utilizar el gancho para ascender a otro lugar en unos segundos transmite al juego una sensación más vertical que horizontal en sus niveles. Algunos tienen la molesta capacidad de enviarte al principio como te descuides.

Los Trajes de Suministro Vital amenazan con robarle el protagonismo a los humanos de *Lost Planet*. Algunos pueden realizar dobles saltos, otros propulsarse por el aire a costa de una cantidad de energía termal y alguno incluso perforar las rocas (momento *Desafío Total)*.





LOST PLANET: EXTREME CONDITION

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM

Los reyes del frío



Sin el toque personal de Capcom para los espectaculares enfrentamientos contra jefes finales, el modo individual de *Lost Planet* desperdiciaría todo el esfuerzo invertido en el juego. Puntos débiles, daño masivo, rutinas de ataque que se repiten, las reglas de Capcom para los jefes se repiten en estos goliats Akrid que te invitan a que les apuntes a las juntas o abscesos que se les iluminan y no sueltes el dedo del gatillo. El motor físico integra especialmente bien el vigor de movimiento de estas criaturas, con unos miembros que acabarán tumbándote más que producir cualquier efecto *clipping*. Los encuentros contra humanos son menos absorbentes, y dejan ver los puntos débiles recurrentes de estas batallas. Algunas pueden ser injustas, otras simplemente mecánicas, y el resultado es un conjunto algo fragmentado.

Como otros muchos héroes del videojuego, Wayne Holden, el protagonista de *Lost Planet* –que comparte rostro con el actor coreano Lee Byung Hun– es una superestrella de acción, de las que aprenden a bucear antes que a andar. Holden está por encima de las armas que consigue, rescata o roba, incluso sobre su impactante armadura. Cuando se cae, se levanta; cuando el fragor de una batalla en la que está en inferioridad le atrapa, siente miedo; cuando se gira para cubrir un flanco del ataque enemigo, sus pies giran conforme indica su torso. Y más importante, cuando se lanza a través de un muro de llamas para intentar esquivar un misil explosivo, parece inmortal. Aunque es sólo un hombre.

La oda de Keiji Inafune a los directores James Cameron y Paul Verhoeven es extraordinaria, a pesar de que el japonés se haya limitado a reciclar sus películas de acción. Aunque su cine es menos elegante y su acción limpia y clara, tiene más enfoque cinematográfico que *Gears of War*. Esto no quiere decir que sea mejor juego, pero jugado en un equipo de sonido 5.1 y en una HDTV te hará experimentar sensaciones que te arrancarán de tu asiento. Bastantes veces.

Consigue el punto exacto de ritmo, escala y peso, y los logra retratar con su cámara. Pero, como conjunto, está poco equilibrado; muestra todos los visos de un juego multijugador encajado a una experiencia individual. Su diseño de niveles hace poco más que lanzar a hombre y bestia a unos escenarios desolados por el frío, industriales y urbanos, repletos de pasillos y hangares, dejando que la árida IA estándar haga el resto.

Su historia de recuerdos perdidos, en la cual Wayne parece un personaje de Arnold Schwarzenegger, desarrolla un aislamiento y una soledad innecesarios. Sus virtudes son fuertes y simples: acción vibrante, precioso diseño de personajes, modelados animados suavemente, sonido vivo y un acabado muy pulido. Tan fuertes, que poniéndolas en práctica una vez tras otra acaban extenuándolo, y ese es el punto en el que falla.

Su mecánica de energía termal, que te sirve para recuperar la salud y cuando se agota te congelas hasta morir, complementa el ritmo del juego y su premisa de supervivencia, pero también impide ver lo vivo que está el personaje. De la misma forma, un complejo sistema de físicas crea grandes intercambios de impactos y resistencia entre los acorazados Trajes de Suministro Vital y los invasores Akrid, pero los enemigos te acaban golpeando una y otra vez sin contemplaciones, como si fueras un insecto.

Aunque en la experiencia *online*, con apenas cuatro rudimentarios modos de juego, las piezas encajan sin fricción. El gancho al más puro estilo Bionic Commando demuestra su verdadero valor táctico –al igual que los ocho mapas– y la firme resistencia enemiga al fuego de ametralladoras –un símbolo de su fuerza que también ha usado *Gears of War*– acaba haciéndolo apreciable. Aviso para aquellos con idea de comprarlo: el modo individual puede a veces parecer como una sesión de práctica –o una reunión de Tupperware con destrucción masiva– más que una campaña consistente. **[7]**





Los fans de Commando disfrutarán mucho cuando vean las animaciones de las muertes del juego; exagerados y peliculeros movimientos, aunque el movimiento de cabeza parece transmitir más desacuerdo que dolor.





VIVA PIÑATA

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT ESPAÑA PRODUCCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: RARE

La pregunta más habitual sobre *Viva Piñata* es: "¿De qué va?". Si sólo se trata de atraer piñatas a un jardín para verlas jugar, ¿no es más un protector de pantalla que un videojuego? En realidad, según el juego va revelando sus entresijos y su considerable encanto, la pregunta correcta sería: "¿Y qué papel desempeñas?". En los primeros momentos –casi un tutorial–, *Viva Piñata* te convierte en un jardinero, limpiando, eliminando malas hierbas y replantando el césped de tu pequeño recinto, el cual intentas acondicionar al máximo para recibir a tus futuros visitantes. Es entretenido buscar el equilibrio entre lo que te gusta a ti con los requisitos de la piñata deseada –más hierba, zanahorias o agua– y llega a motivar, incluso en los pequeños confines de este trocito de tierra en el que comienzas.

El segundo paso te transforma en cuidador de animales. Cuantas más piñatas vengan a tu jardín, más conflictos surgirán. Si quieres tener en tu jardín a la vez un pony y un caballo puedes mantenerlos enjaulados, pero ¿qué hacer con los celos entre cisnes y patos si vuelan? ¿Y si un gorrión hambriento se fija en ese par de gusanos? Tu atención se centra en la muerte de algunas piñatas, el nacimiento de otras, su dieta y enfermedades. Y llegas a la tercera etapa: la de biólogo.

Una vez has establecido un equilibrio dinámico entre especies, puedes dar rienda suelta a la experimentación. ¿Qué ocurriría si alimentas con esta semilla a ese pollo, si pones fuego cerca de ese insecto o si atraes a esa criatura al estanque? Para ser un juego en el que nunca abandonas el jardín existe una sorprendente complejidad en la interacción entre piñatas, sus necesidades y su evolución. El limitado tamaño del jardín, que al principio parece demasiado pequeño, es de hecho un fuerte núcleo; requiere pensar de forma estratégica y aportar soluciones elegantes para alcanzar tu zoológico ideal.

Y si tu progresión desde jardinero hasta científico loco suena a estrés y presión, no te equivoques: no hay ninguna sensación de prisa porque no existe un reloj y puedes contratar ayudantes que te rieguen las plantas, vigilen la aparición de problemáticas piñatas amargas y te instruyan con nuevos conceptos. Las complejidades de *Viva Piñata* se revelan con un ritmo perfectamente calibrado, lo mismo para un niño de cuatro años que para un adulto. Es una pena que tan pocos juegos sean tan considerados.

Existen ciertos problemas menores, como la forma pobre en la que se comunican los ítems que puedes tener en tu jardín, que incluye en su repertorio objetos recogidos por el jugador como árboles y muros, piñatas y personajes no jugables que aparecen y desaparecen. También es frustrante lo poco predecible que es la aparición de esas piñatas a las que intentas atraer. Y, por supuesto, la limitada experiencia por el Live, que se extiende sólo a enviar regalos a otros jugadores y no ofrece ninguna posibilidad de compartir o visitar otros jardines. Dejando de lado esto, *Viva Piñata* es rico, con encanto, ingenuidad y calidad artística, una delicia genuina. **[7]**

Las piñatas salvajes son en blanco y negro (abajo). A veces estos colores son mejor que los definitivos al hacerse residentes. Incluso en su máxima plenitud (izquierda), tu jardín no es demasiado grande, pero el juego te empuja a cultivar sus múltiples áreas, poniendo dinero y objetos en cada palmo de terreno.







Las danzas (izquierda) que representan los hábitos de apareamiento de cada animal son hilarantes muchas veces, aunque con más de 60 criaturas es normal que algunas acaben siendo algo aburridas. Puede resultar caro que tus animales sean receptivos, pero comprar un caramelo de enamoramiento funciona.



Una vez has descubierto y cumplido los requisitos de enamoramiento de cada especie, deberás guiar a tu animal hasta que corteje a su pareja a través de un simple minijuego (arriba). Mejor aún son las animaciones (abajo) que acaban dando vida propia a los animales.



Ternura engañosa

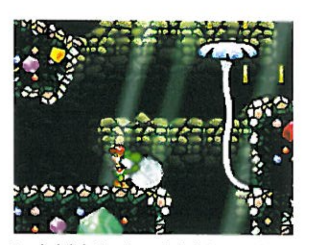


Uno de los puntos fuertes de *Viva Piñata* es el salvajismo que subyace bajo los edulcorados pantallazos. No es sólo que los zorros piñata puedan comerse a los conejos piñata, es que hasta el herbívoro más adorable no dejará de dar vueltas hasta que encuentre su comida favorita, incluso cerca de un cadáver. El inteligente planteamiento de que ninguna piñata muere (se reencarnan incluso aunque acaben abiertas mostrando su dulce interior) te empuja a que golpees fríamente esa piñata que no has buscado hasta hacerla pedacitos. La vida está muy unida a la muerte: si Storkos no logra entregarte el huevo puesto por una piñata, lo usará para hacerse una tortilla como desayuno.



YOSHI'S ISLAND DS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: ARTOON



Las habilidades de cada bebé son más que obvias (la capacidad de Mario para hacer visibles los bloques 'M' es un ejemplo), pero hay otros casos más curiosos: cuando Mario lanza un huevo, éste rebota, con Donkey Kong, explota.

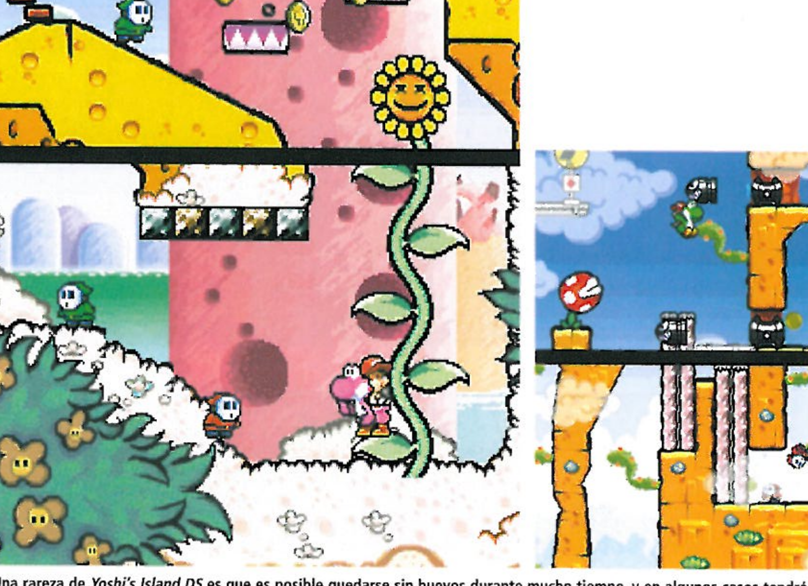
Si alguna vez has querido pruebas concretas de lo brillantes que pueden llegar a ser los diseñadores de Nintendo, *Yoshi's Island DS* es un ejemplo. La plantilla que los creativos diseñaron para el clásico de 1995 en SNES ha demostrado ser tan sólida que incluso un equipo que reniega de las plataformas como Artoon –también responsables de la mancha que supuso el desastroso *Universal Gravitation* en el currículum de este lindo dinosaurio– podía haber hecho un gran juego con ella. Pero, visto el resultado, no ha sido así.

Artoon ha tenido acceso a los diseños y al código original de la primera parte: *Yoshi's Island DS* tiene los mismos gráficos, enemigos, controles, la misma jugabilidad, la misma diversión y la misma flexibilidad caótica. Y, a pesar de estos envidiables materiales de primerísima calidad en bruto, sólo han logrado una débil imitación de cualquier juego de plataformas de Nintendo, un juego que sufre muy mucho en la comparación con el reciente *New Super Mario Bros.*

Es fácil acusar a Artoon de limitarse sólo a reensamblar la fórmula del éxito ya existente –aunque con perfección–, porque las innovaciones de esta continuación son muy pocas. Y éste no es el único delito. Sí, la característica de intercambiar de personaje que aporta diferentes habilidades a los bebés con los que Yoshi carga (Mario corre, Peach flota, Donkey Kong trepa y los invitados Wario y Browser causan problemas con premeditación) se ha copiado de otros títulos y está torpemente implementada. Restringir la posibilidad de correr a un único personaje es criminal, una mísera ración del vigoroso ritmo de los plataformas 2D de la familia *Mario* desde *Super Mario Bros.*

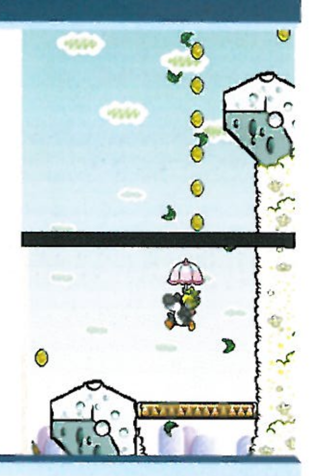
Los puzzles que se resuelven cambiando entre personajes son el mejor elemento de diseño propio que Artoon ha aportado. Mientras, el retrato representado por medio de las dos pantallas es un refrescante, y también único, acercamiento específico al control de la DS, proporcionando un marco generoso para estos artísticos garabatos que son los gráficos, y da a los niveles un tremendo enfoque vertical. El insalvable salto entre ambas pantallas es el único defecto.

A nivel global, en cambio, existen muchos pequeños lastres: la disposición de enemigos y plataformas, la distribución de ítems, el ritmo, dificultad equilibrada, densidad y variedad de eventos e ideas por nivel. Todas ellas sufren pequeños errores que hacen que, a pesar de que *Yoshi's Island DS* parezca un clásico plataformas de Nintendo, no se perciba como tal. Los únicos momentos memorables están reciclados del juego original y en cada novedad se echa de menos un necesario esfuerzo extra: unos pocos píxeles de sombreado aquí, unos frames de animación allá o unos subtítulos (están en español) dando un consejo. Es duro conseguir ese toque mágico y Artoon no lo tiene. Habría sido imposible hacer un mal juego con el material que se ha utilizado. Pero todo este esfuerzo es mucho menos de lo que Yoshi se merece. **[6]**



Una rareza de *Yoshi's Island DS* es que es posible quedarse sin huevos durante mucho tiempo, y en algunos casos tendrás que pensar en racionarlos, algo triste que choca con el carácter de un plataformas Nintendo.

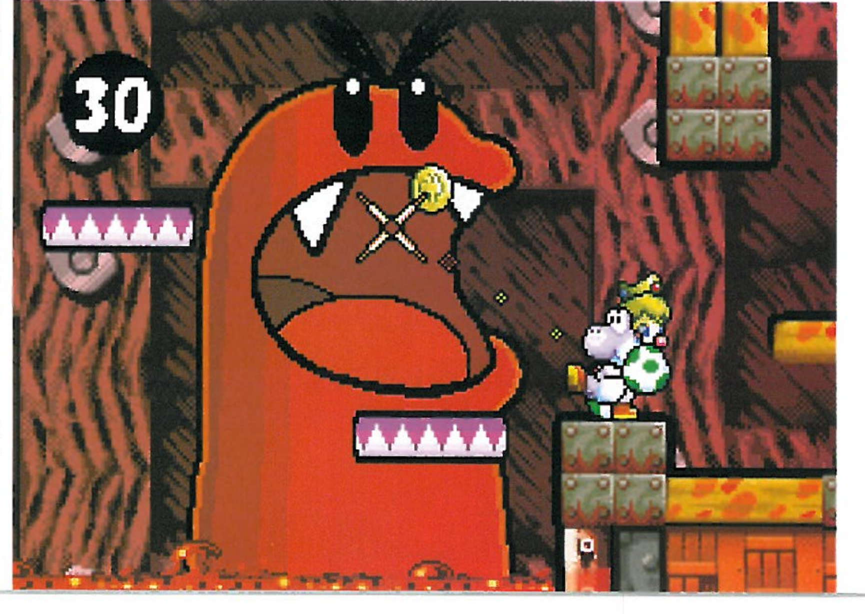
Lo mejor del bestiario

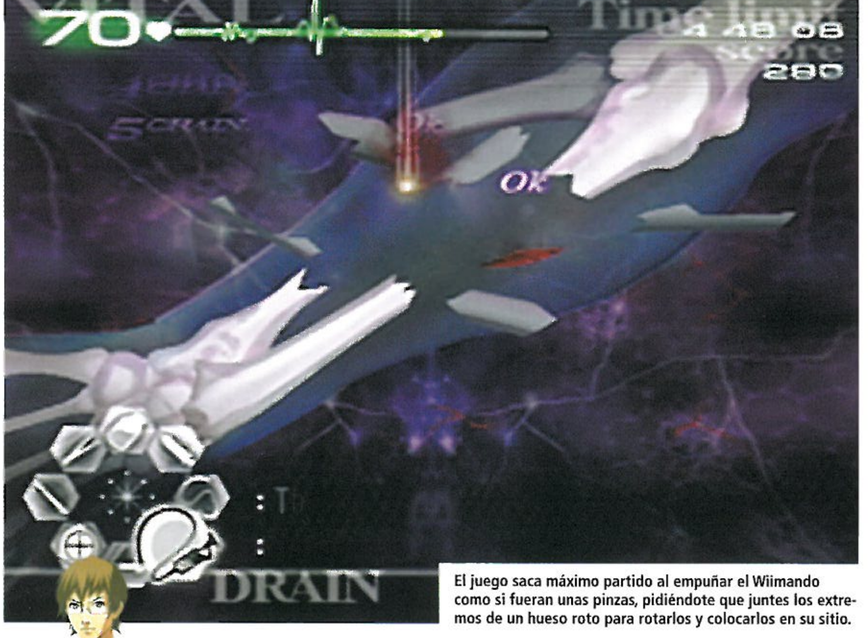


El museo es el mejor de los extras de *Yoshi's Island DS,* un zoo que almacena todos los enemigos a los que impactas con un huevo. Rentabiliza con inteligencia el tremendo atractivo de los hilarantes y cómicos monstruos que Yoshi encuentra en su viaje –la mayoría recuperados del original con algunos añadidos–. Además hay algunos minijuegos medianamente divertidos: lanzamiento de huevo, escupir al Shy Guy, salto de longitud y otros, que se desbloquean cuando los encuentras en los niveles. También existe un modo Time Trial al completar la aventura, y algunos niveles extra difíciles de desbloquear.



La exagerada física del movimiento de Yoshi y sus interacciones con el mundo fueron un importante elemento en el original –y han sido preservadas–, pero hay una súbita pérdida de peso tan pronto como las nuevas habilidades de Baby Donkey Kong –arriba– de trepar se ponen en marcha. Yoshi es idéntico a como era en el juego original; adorable. Su vocalización y sonidos son parte clave en su atractivo, pero el sonido que emitía al lanzar el huevo (todo un icono de la cultura pop) ha sido reemplazado por otro.





El juego saca máximo partido al empuñar el Wiimando como si fueran unas pinzas, pidiéndote que juntes los extremos de un hueso roto para rotarlos y colocarlos en su sitio.



Quizá no puedas 'tocar' los órganos del paciente como en la DS, pero *Second Opinion* sigue siendo bastante explícito y visceral.





TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

PLATAFORMA: Wii PRECIO: 50 $ (39 €) PRODUCCIÓN: ATLUS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU., JAPÓN) SIN FECHA (ESPAÑA) ESTUDIO: INTERNO

La DS tuvo que esperar casi un año hasta que llegaron títulos como *Trauma Center;* meses en los que los desarrolladores aprendían a explotar sus habilidades y ese divino acercamiento a los juegos que propone la pantalla táctil. Wii –en los EE.UU. al menos– ha tenido la suerte de recibir este título en su lanzamiento, lo cual es una buena noticia, ¿o no?

Second Opinion es una eficiente representación del encanto que la pantalla táctil aportó al *Trauma Center* original: el Wiimando sustituye al *stylus* y el Nunchako cambia la herramienta quirúrgica. En cada operación practicas una incisión en el paciente y tratas sus heridas o patologías para suturar antes de que el tiempo (o su corazón) se acabe. Cada intervención es una interesante prueba de nervios que requiere mano firme y precisa y mente clara, capaz de priorizar y seguir los procedimientos quirúrgicos necesarios.

Pero el Wiimando no consigue la conexión que logró el *stylus;* no alcanzas la revulsión visceral que provocaba en la DS tocar pústulas hepáticas o ganglios linfáticos tumorales. Con el Nunchako eliges cada herramienta con rapidez, pero es frustrante que no exista una opción para, simplemente, escogerlas apuntando con el Wiimando.

Peor resultan las pequeñas inconsistencias de la interfaz; puede requerir indistintamente una pulsación de A o A y B para coger cosas de la bandeja de tu enfermera –lo cual puede disminuir tu sensación de pericia–. Las acciones, basadas más en detección de movimiento que en el puntero, parecen inseguras: te lleva un buen rato lograr el gesto adecuado que detecta las palas del desfibrilador o las pinzas para la desactivación de explosivos –*Second Opinion* mantiene el gusto por el trabajo quirúrgico extracurricuIuar del primer juego–. Más decepcionante es que muchas de las imperfecciones de *Trauma Center* no se hayan pulido o corregido, como la impredecible curva de dificultad o la casi arbitraria naturaleza de los rangos alcanzados. Una sutura imprecisa se puede recompensar con el rango más alto, mientras una intervención rápida y limpia puede recibir una C. Pero la madre de todas las frustraciones es que, pese a parecer encajar perfectamente en el control, *Trauma Center* no resulta tan bien en la Wii como lo fue en la DS. Parte de culpa se debe a que no hay novedades: el toque de manga con momentos de tensión y toques desenfadados fue un soplo de aire fresco; pero ahora se han reutilizado los mismos momentos del juego.

Pero quizás más importante es una lección clave: a pesar de las similitudes superficiales entre ambos sistemas, no es tan fácil repetir los éxitos de la DS en la Wii. Igual que la DS sufrió en esos primeros meses de sequía y conversiones baratas de juegos en 3D, la Wii puede tener una época de *ports* de DS, llenos de buenas intenciones pero que no estén al nivel esperado. Después de todo, ¿por qué debería Wii esperar menos que su antecesora portátil? Hasta que eso suceda, intentará resultar atractiva, absorbente y enérgica con juegos como *Second Opinion* para no quedarse en un segundo plano. **[6]**



El guión está aderezado con romance, terrorismo, amigos largo tiempo perdidos, muertes trágicas y un sorprendente acercamiento a las leyes de la ciencia médica.



Si el paciente acaba en electrocardiograma plano, pon Wiimando y Nunchako horizontalmente y baja uno de los dos hasta el pecho para activar el desfibrilador. Es una idea genial, pero en la práctica no responde bien.

El dilema de la eutanasia



El guión de *Second Opinion* tiene tantos toques de historias de ciencia-ficción como cabía esperar en el primer juego. Algo más oscuro es cómo trata la eutanasia. A pesar del intento de involucrarte en el complejo tema, la simple bioética del Dr. Dereck, con una actitud pro-intervencionista, puede clavarse en la garganta de aquellos que querrían ver un tema tan delicado manejado con algo más de sutileza. Otros, en cambio, estarán emocionados de ver un juego que al menos hace el esfuerzo de incluir esta seria cuestión.



Los enemigos se regeneran en lugares predecibles: sus características persisten en todos los planetas; además, toman demasiadas influencias de *PSO.*



Durante la prueba *online PSU* en Xbox 360 se ha mostrado sociable y libre de *gankers.* Por sus ventajas, se utiliza el *headset,* aunque los jugadores que prefieran usar sólo el teclado también pueden encontrar compañeros.





Gran parte de PSU tiene lugar en tres planetas: el verde Parum, el otoñal y oriental Neudiaz y el árido y dominado por cavernas Maotoob. Neudiaz es el lugar perfecto para encontrar un recital de colorido salvaje.









El modo historia –arriba en medio– presenta misiones para romper con el combate. Pero objetivos como encontrar ciertos lugares usando unas gafas y el modo en primera persona son más un obstáculo que diversión.



PHANTASY STAR UNIVERSE

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PC, PS2 PRECIO: 69,90 € (360) 49,90 € (PS2) 29,90 € (PC) Y CUOTA MENSUAL LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SONIC TEAM

Cualquier usuario que no frecuente los MMORPG y que acabe interesándose por ellos tendrá que enfrentarse a sus tópicos: Orcos, hachas, hechiceros de nivel 20 y demás parafernalia. Pero *Phantasy Star Universe* se desmarca de este cliché. Comienza siendo confuso, y el novato no le encontrará mucho sentido: los iconos en pantalla que acompañan todas las acciones parecen jeroglíficos que debes descifrar. Esa clasificación es el pago por su accesibilidad. Pero existe otro aspecto distintivo mucho más positivo: al igual que *Phantasy Star Online, PSU* refulge por su colorido, incluso a pesar de que su diseño visual no haga de él su mejor uso, cada efecto de iluminación irrumpe en pantalla con su presencia retratada al máximo, con sus ráfagas de neón animadas. Es uno de los videojuegos más incoherentemente bellos que se pueden encontrar –como su banda sonora–, incluso aunque el nivel de detalle de las versiones *nextgen* es poco mejor que en la PS2.

PSU es un intento de aunar dos vertientes: la faceta de RPG *online* con una mecánica de acción y combate instantáneo que presenta la mecánica de los juegos de acción en tercera persona. Siguen presentes los combos encadenados de *PSO,* con armas de fuego y espadas futuristas, visualmente más elaborados que nunca, pero todavía repetitivos en su uso. Las combinaciones de los ataques normal y fuerte han sido reemplazadas por las Photon Arts, movimientos de uso limitado que proporcionan gran poder y gozan de unas exquisitas secuencias con estelas tras las armas que los ejecutan.

Pero el momento cumbre de *PSU* como una experiencia social multijugador llega cuando un grupo de seis personajes se aventura en un combate. Allí podrán unir sus fuerzas en un improvisado ataque conjunto que eleva su potencial en base a la camaradería, sin que haga falta preparación anterior. Aparte de esto, la mayoría de sus elementos se perciben poco novedosos y hasta torpes; a pesar de contar con un mundo mucho más amplio y con más salas para explorar, cualquier veterano del género –especialmente de *World of Warcraft*– quedará consternado por lo rácano de los contenidos. Eso sí, los textos están en castellano; las voces, no.

La personalidad de los entornos propia de la serie ha aportado vitalidad a *PSU:* hay muchas más áreas que explorar, pero ha desaparecido el detalle de la arquitectura, que ha hecho que casi cualquier sala de *PSO* se percibiese como única. Normalmente debes repetir cada pantalla para progresar.

Y estas repeticiones ya transmiten una idea de la naturaleza de las criaturas que pueblan *PSU* y que se regeneran en cada área, que carecen de cualquier hilo narrativo consistente. Todavía conserva una merecida cantidad de esa vieja magia de la serie; encuentra a unos compañeros adecuados con los que recorrer su universo y tendrás una experiencia legítimamente multijugador, masiva y *online* como pocas otras, pero para llegar a verlo tendrás que esforzarte mucho. **[6]**

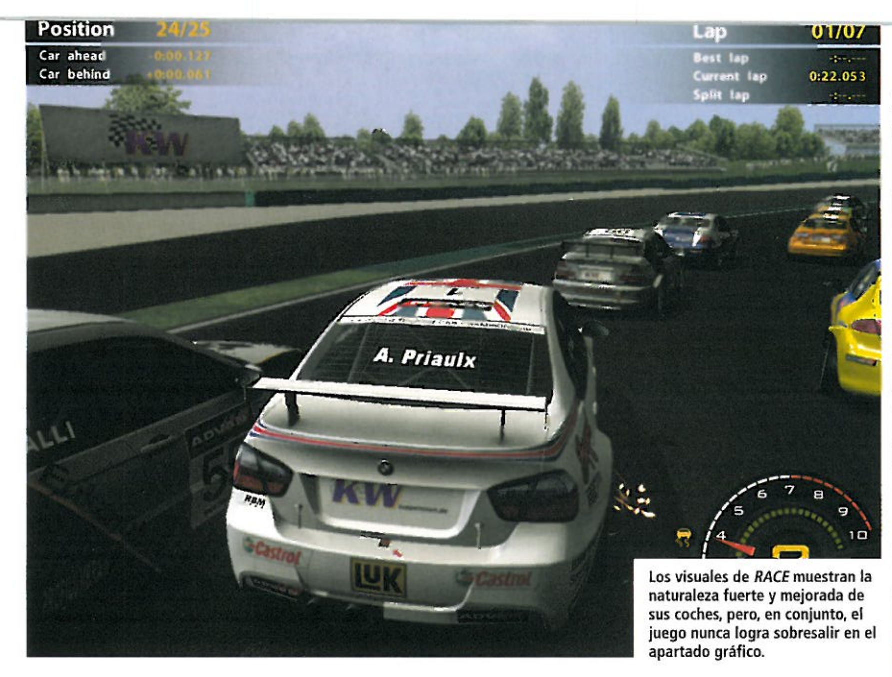


Hay cuatro clases: los equilibrados Humanos, los mágicos Newmans, los Cast (especialistas en artillería) y los Beast (para combate cuerpo a cuerpo). Los dos últimos desbloquean ataques exclusivos desde el nivel 20. Las clases son 3: Hunter, Force y Ranger.

Experiencia *offline*



Diseñado para albergar una experiencia multijugador *online,* el modo individual puede parecer irrelevante, pero el Sonic Team ha puesto un gran esfuerzo en el componente *offline,* aunque el resultado no ha sido proporcional a su dedicación. Algunas voces y personajes acaban haciéndose molestos y las innumerables secuencias intermedias van desde lo malo a lo aceptable. Los requisitos de experiencia, enemigos y niveles están diseñados para transmitir una ausencia de rutina, mientras que el sistema incluso va más allá al incorporar algunas rutinas especiales para la IA de los compañeros: aunque son lentos al atacar e incapaces de actuar por si solos, pueden servir para atraer la atención de los enemigos. El problema llega cuando completas el capítulo cuatro y se desbloquea el modo Extra, que ofrece recorrer el mundo de *PSU* con cualquiera de sus cuatro clases de personaje sin tener la historia principal pero con todas las misiones. Cualquier diversión que se puede extraer de tener libertad se elimina por ser una experiencia *offline.*



Los visuales de *RACE* muestran la naturaleza fuerte y mejorada de sus coches, pero, en conjunto, el juego nunca logra sobresalir en el apartado gráfico.



RACE es el cuarto simulador de conducción de Simbin, a rebufo de otros títulos de culto lanzados por la desarrolladora como *GT Legends, GTR y GTR2.* Ahora, el centro de todas las miradas está en el *World Touring Car Championship.* Para ese fin, *RACE* incluye un campeonato licenciado basado en diez circuitos y todos los pilotos y coches que participaron en la temporada 2006 de la WTCC, reproducidos con la característica atención que pone Simbin en el detalle, la completa obsesión por el realismo y el amor por poner a punto los motores, aunque sean en miniatura.

Si las largas y despiadadas carreras de *GT Legends* parecían concebidas para humillar a los novatos, y los glamurosos deportivos de *GTR 2* coqueteaban con la victoria en cada acelerón, se agradece el inofensivo catálogo de coches incluido en RACE. Aquellos que busquen en el juego las señas de identidad de la WTCC verán que se ha cambiado la dificultad anti-ego, pero también la accesibilidad del juego, poblado exclusivamente por coches de tracción delantera. Se pueden modificar y mejorar, pero aun así siguen sin ser rivales para los Ferrari, Porsche y Lamborghini de *GTR 2.* Son unos vehículos que perdonan más los errores del jugador, haciendo que *RACE* sea más accesible que sus predecesores. Esto no es malo, pero significa menos emociones y más rutina dentro de la pista porque las máquinas están domesticadas.

Pilotando coches de tracción trasera puedes corregir pequeños fallos en pista con un medido acelerón. Pero esto tampoco aporta mucho de la necesitada tensión al volante. Si la realizas mal, esta maniobra puede hacer que choques contra la barrera, aunque el riesgo te estimula. Si entras en la curva con el ángulo equivocado con un coche de tracción delantera, habrá poco que puedas hacer, excepto reducir tu velocidad y esperar a que la curva se abra de nuevo mientras ves cómo todos tus rivales te adelantan. *RACE* puede presumir de un manejo ágil y algunos agradables y bien realizados acelerones con los que se puede jugar, pero no hay sensación de riesgo y la experiencia resulta árida.

Por suerte, la conducción normalita de *RACE* está compensada por la fórmula de rápidas carreras de la WTCC: normalmente tienen menos de 16 vueltas, lo que crea una tangible presión que te lleva a poner al límite tus habilidades e invertir todas tus energías. Incluso con los fiables vehículos, una carrera puede proporcionar emociones para dejarte sin aliento e incluir un final espectacular.

RACE es también el primer simulador de conducción para PC en ofrecer el endiablado circuito callejero de Macao, el que más retos incluye y el que más se disfruta en todo el campeonato. En cambio es decepcionante ver una parrilla de salida limitada a 25 participantes –de los 58 conductores incluidos en el juego– cuando en la vida real WTCC puede mostrar en pista a 30 de ellos embotellándose para dar la primera curva de Monza.

Los aburridos *samples* de los motores no se corresponden con el nivel de Simbin, con un sonido especialmente desagradable cuando el cuentarrevoluciones llega al límite. Y las sosas vistas interiores no tienen la personalidad que mostraron en *GTR 2* o en *GT Legends.* Peor, la comunidad *modder* no tendrá la misma libertad que en *GTR 2.*

A pesar de esto, el título se queda sólo en ambiciones, *RACE* replica y simula los puntos fuertes del campeonato del que toma nombre de la misma manera que lo hace con sus defectos. Pero los veteranos que han engullido durante cientos de carreras *GTR 2* y *GT Legends* harían bien acercándose a *RACE* con pocas expectativas, o quizá dejándolo para los novatos en el género, para quienes claramente ha sido diseñado. **[7]**





Tus rivales se sitúan educadamente detrás de ti en la línea de salida. La precavida IA elige en los adelantamientos siempre el camino más seguro. Tus oponentes lucharán sin descanso, pero suele resultar mejor la agresividad con mesura.



Al no haber malas intenciones en la pista, las colisiones no son frecuentes, pero el impacto es lo suficientemente sonoro y dañino como para hacer que seas cauto.

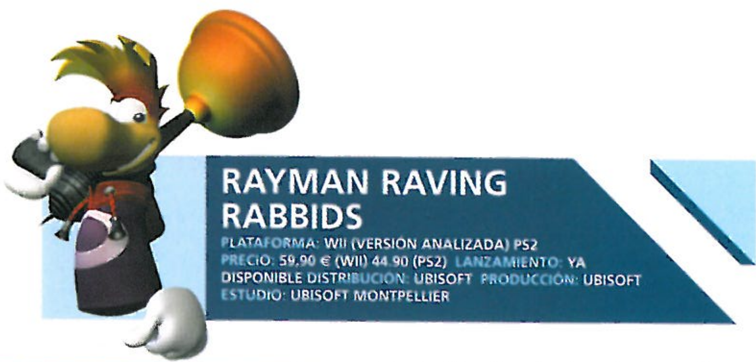


Los detalles del salpicadero en la vista interior son muy básicos, pero el punto de vista proporciona una visibilidad excelente sin reducir la ambientación. Como añadido a la temporada 2006, *RACE* incluye vehículos como el Mini Cooper y una selección de 1987, aunque los Minis tienen una conducción terrible y los clásicos aportan sólo dos modelos de coche.



De fin de semana

El formato de fin de semana de la WTCC funciona de maravilla y aumenta el atractivo de *RACE.* Con seis eventos –dos prácticas con límite de tiempo, clasificación, calentamiento y dos concurridas carreras– los pilotos pueden aprenderse el circuito en su primera visita, con lo que competirán con más seguridad en el modo Campeonato. Pero los jugadores apreciarán el formato doble de las carreras. Ambas pruebas no suman más de 16 vueltas, y recompensan la conducción agresiva. Como la segunda sesión invierte los ocho primeros puestos de la carrera anterior, deberás insistir para conseguir un buen registro en la segunda carrera.



RAYMAN RAVING RABBIDS

PLATAFORMA: WII (VERSIÓN ANALIZADA) PS2
PRECIO: 59.90 € (WII) 44.90 (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRODUCCIÓN: UBISOFT
ESTUDIO: UBISOFT MONTPELLIER

Zapatos de plataforma (s)



Es algo conocido que *Raving Rabbids* para la Wii reestructura el formato tradicional de los *Rayman* anteriores y sus plataformas, pero es una sorpresa mayor que suceda lo mismo en la versión para PS2. El sistema de control, basado en machacar botones y rotar los analógicos a toda velocidad es un contrapunto interesante al Wiimando. La decisión de Ubisoft de lanzar esta versión multiplataforma es también la primera oportunidad para comprobar las capacidades visuales de la Wii frente a sistemas de la pasada generación. *Raving Rabbids* también aparecerá en DS, donde volverá a las raíces, manteniendo su estructura tradicional de plataformas. En las versiones de Wii y PS2 que han llegado al mercado español los textos están en castellano.

Está en la naturaleza de la serie *Rayman,* al igual que su protagonista, nunca solidificarse. Es un pilar básico en el estilo de su creador Michel Ancel, que incrementa el grado de libertad en cada uno de sus juegos. *Rayman Raving Rabbids* es un juego abierto; puedes escoger cada uno de sus sus diminutos niveles en cualquier orden o número, según aparecen disponibles. Esto, unido a la aparición de los psicóticos conejos del título es un triunfo de una colectiva y oscura imaginación. El juego tiene muchísimo que ofrecer a aquellos que casi no disfrutan con los videojuegos. Pero mientras que las familias enteras quedarán maravilladas con este título de lanzamiento de la Wii, hasta los jugadores más casuales podrán encontrar sus muchísimas repeticiones como algo cansado.

El mundo de Rayman ha sido invadido por los frenéticos conejos que dan nombre al juego, una legión entrañable, cruel y estúpida pero tecnológicamente avanzada. Después de apresar a Rayman y lanzarlo a la arena cual gladiador, las malévolas criaturas le fuerzan a realizar una serie de pruebas. Aunque se afirma que se ofrecen más de 70 retos, resultan poco sofisticados debido a que los mismos mecanismos de control se repiten. Contar una recurrente carrera contra el crono como un minijuego individual es algo controvertido, especialmente cuando acabas dándote cuenta de que el agitado movimiento arriba y abajo que necesitas para completar la pantalla es siempre lo mismo.



El minijuego discotequero basado en seguir el ritmo (abajo) se repite en cada nivel del juego. Divertido al principio con su estilo clónico a lo Bemani acabas lamentando su constante y repetitiva presencia.





Los niveles *FPS* que emulan a *Time Crisis* son una especie de recompensa al completar una pantalla y también el más exitoso de los minijuegos, con el Wiimando como perfecta arma ante los inquietos conejos enemigos.

Pero esto no quiere decir que estos juegos no puedan ser divertidos; los escenarios están bien retratados e inundados por toneladas de humor que pueden arrancar carcajadas. Ahogar conejos en su propio zumo de zanahorias es un ejemplo: se maneja apuntando con el Wiimando y dando presión con el nunchako al chorro de anaranjado líquido. Disparar desatascadores a las caras de tiernos conejitos, muy al estilo *Time-Crisis,* es otro de esos momentos. Pero, con una regularidad que asusta, te encuentras haciendo siempre más de lo mismo, las mismas tareas realizadas más rápido, un proceso que físicamente consigue agotarte.

El multijugador debería haber sido la tabla de salvación de *Rayman,* pero demasiados de los retos de este modo han acabado perdiendo ritmo con el sistema por turnos: el juego simultáneo se reserva para los minijuegos estilo *shooter* y las carreras de bonus del modo historia. Más aún, el *multiplayer* es una característica desbloqueable, y debes rejugar todavía más los mismos niveles sólo para poder disfrutarlos con otras personas. Visualmente, *Raving Rabbids* se deja una parte importante en los buenos deseos; sus localizaciones tropicales recuerdan poco más que las de *Ty El Tigre de Tasmania* para la primera Xbox. Las escenas cinemáticas son bastante mejores, explotando al máximo el carisma de estos lunáticos conejos.

Los elementos de *Raving Rabbis* tienen éxito individualmente al proporcionar la experiencia ligera de un buen acercamiento a la Wii. Pero, como conjunto, el juego es problemático; un *party-game* compuesto por minijuegos en los que tienes que emplearte demasiado a fondo para tener la oportunidad de disfrutarlos en compañía. **[6]**







Ninguna de las habilidades características de *Rayman* está presente en el juego. De hecho, el protagonista ha acabado reducido a poco más que una herramienta para los menús y poder cambiar entre minijuegos. Poder personalizar su apariencia ayuda a integrarlo más en la acción, pero no es novedad suficiente para mantener el interés.





TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION PRODUCCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: TOYS FOR BOB









Para acelerar hay que sacudir el Wiimando, pero existe una opción alternativa presionando el botón B que casi acaba con este gesto. Cuando el mando se sostiene como un pad, el botón B queda muy cerca de los dedos de la mano izquierda, lo cual evita que las sacudidas puedan interferir en la dirección en un momento de énfasis.

Esta no es la primera vez que Toys for Bob se hace cargo del universo *Tony Hawk: Extreme Skate Adventure* de Disney vio cómo el estudio producía una eficiente, aunque ligera, versión de la compleja serie de patinadores de Neversoft, lo cual ya es una buena carta de presentación para su presencia en *Downhill Jam*. La capacidad de detección de movimiento del Wiimando –sujeto a dos manos en posición horizontal– se emplea para equilibrar el peso, ajustar la dirección y acelerar el monopatín, y mientras ninguno de estos aspectos está descuidado, no prestan ninguna experiencia de control superior a la que brindan los analógicos.

Las carreras ofrecen una gran sensación de velocidad junto a un buen pedazo del catálogo de trucos y movimientos de *Tony Hawk* mapeados al Wiimando. Pero este es un juego que no puede igualar las acrobacias aéreas dignas de especialista y el ritmo más medido de la serie SSX. Habiendo sido diseñado con una excesiva facilidad de uso siempre presente *–grindar* está contagiado de una generosa estabilidad y sencillez para mantener el equilibrio, y la mayoría de eventos son breves hasta el punto de echar de menos los reintentos para superarlos– estás forzado a explotar todas las posibilidades de su mundo sólo para obtener las puntuaciones altas y mejores tiempos, con lo que puede empezar a sentirse sin aliciente.

Apenas un par de impactos contra una farola o un quitamiedos acaban haciendo que desees un cambio instantáneo al esquema de control tradicional con *pad*. Pero ese dolor nunca es un obstáculo para la progresión a través del gran número de eventos ofrecidos, más desafiantes cuando te fijas como meta obtener la medalla de oro. Pero las emociones –como cuando descubres un nuevo camino– son demasiado cortas, y simplemente, el conjunto no se soporta como una alternativa firme a la frescura y concentración de *Project 8* en 360. **[5]**



Aparte de Hawk, el resto de personajes están retratados como personalidades muy genéricas y aparecen en las cortas y rápidas entrevistas al principio de cada carrera. El resultado final acaba siendo algo más *kiddie* de lo que se ha intentado.



GUNPEY DS

PLATAFORMA: DS PRECIO: $30 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (USA) POR DETERMINAR (EUROPA) PRODUCCIÓN: NAMCO BANDAI ESTUDIO: Q ENTERTAINMENT

Repitiendo en el género que tan bien animó con *Meteos,* Q Entertainment regresa con su último trabajo tras un periodo de reposo. Aunque no resulta tan bien como el puzzle mencionado, Gunpey conserva mucho de su propio encanto y prueba que el título se merece este rescate que se ha hecho desde su aparición en *WonderSwan.* Ofreciendo un fresco giro de la mecánica estandar del puzzle basado en unir bloques iguales, aquí se apunta a hacer coincidir paneles en líneas con la misma inscripción en un área de cinco celdas. Crea una irrompible línea a lo largo del área de juego y los paneles desaparecerán, dándote un respiro de la presión que ejercen esos interminables paneles que emergen sin parar desde abajo.

La estrategia aparece a través de la pausa dada antes de que una línea completada explote: durante esta breve ventana, puedes añadir más líneas a la cadena, haciendo un trabajo de limpieza que te sirva para despejar otros bloques. Sumas más puntos cuanto más largas sean las líneas: los cuatro paneles diferentes disponibles pueden conectarse, con suerte y tiempo, en un laberinto incluso más enrevesado. Explota más de 14 paneles a la vez y uno de los cuatro ataques especiales aparecerá disponible, con acciones destinadas a entorpecer a tu rival, como restringir el control sólo a la pantalla táctil. Es un sistema absorbente, aunque no intuitivo, hecho más atractivo por la cautivadora y emocionante banda sonora.

A pesar de todo, existen problemas: la estética hiper-colorista hace que las líneas (muy lejos del excitante estilo visual que un juego así podría desear) se pierdan a veces en los fosforitos fondos de los *skins,* y los ataques especiales normalmente producen frustración más que ser un obstáculo o un reto genuino. Otras preocupaciones se amplifican solas; no puedes introducir tus iniciales en la tabla de récords, y el potencialmente maravilloso Sounx Box, un editor que te permite hacer tus propias composiciones, no te deja importar tus creaciones al juego, una omisión inexplicable.

Gunpey es sin duda entretenido; los más masoquistas disfrutarán el modo a doble pantalla, donde jugar entre ambas áreas amplía el formato del juego más allá de sus límites; pero queda como una rara variación más que como una nueva categoría de puzzle. Aunque bien merece ser explorado y, mientras no es el regreso que muchos esperaban de Q Entertainment, al menos hará sentir orgulloso al creador original, Gunpei Yokoi. **[6]**



El modo a doble pantalla te permite cambiar entre dos áreas de juego diferentes. Sedante al principio, acaba siendo todo un reto. Para aquellos que gusten de poner a prueba sus nervios con puzzles tan tensos, resultará trepidante.



El diseño de personajes y el estilo gráfico –resplandeciente, fluorescente, estilizado– hace que el juego sea a la vez encantador pero demasiado brillante y colorido. Cada personaje, como era de esperar, tiene su propio estilo musical



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

PLATAFORMA: DS PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KONAMI



Los cuadros proporcionan un portal, recordando aquellos de *Mario 64*, a otro nivel y en otros mundos. Esto te transporta fuera de los límites del castillo, ampliando los horizontes de Castlevania.

Portrait of Ruin demuestra cuan profunda y refrescante puede ser una experiencia ofrecida por Nintendo cuando los juegos se conciben para aprovechar todas sus características más que cuando el objetivo sólo es sacar partido de las innovaciones táctiles. En *2004 Dawn of Sorrow,* la integración de la pantalla táctil diluyó de algún modo la experiencia, aunque el juego ha quedado registrado como un capítulo esencial. *Portrait of Ruin* expande el nombre *Castlevania* y concreta la reputación de la serie como la experiencia de acción más completa que la portátil de Nintendo puede ofrecer. El juego se ambienta primero en un castillo rodeado por la Europa en guerra del siglo pasado.
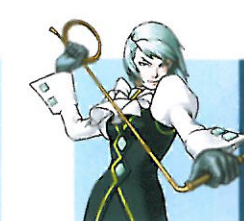
Controlando a Jonathan -el clásico héroe armado con el tradicional látigo- y Charlotte (una hábil hechicera con la que se recupera la mecánica de invocaciones de *Dawn of Sorrow)* lucharás a través de una laberíntica historia –tan enrevesada como su mapa– para medirte con dos gemelas vampiro. Determinado como 2D y 16 bit de principio a fin, su estilo musical con sintetizadores y sencillos *samples* de audio para las voces evoca los días en los que el listón para los juegos de acción y plataformas estaba muy alto. Los textos están en castellano.

Los nuevos elementos cooperativos funcionan muy bien y la CPU imita de forma excelente el comportamiento de jugadores humanos si no tienes a nadie con quien compartir el juego, ya sea de forma local u *online.* Proporcionar esta constante ilusión de multijugador es una inteligente forma de forzarte a potenciar los puntos fuertes –y también los débiles– de tus dos personajes, algo necesario para completar el juego. El núcleo del juego sigue siendo el típico *hack and slash* de la franquicia: quizá es un poco repetitivo, pero mitigado por las exquisitas animaciones de las masas de seres de la oscuridad que se ofrecen. Y las misiones secundarias rompen la posible monotonía al ofrecer retos gratificantes.

Lleno de coraje y de innovación, este veterano de los videojuegos con más de 20 años en su látigo sigue teniendo la vitalidad de siempre. **[8]**



Este jefe final no es un *spoiler;* es una captura del modo Boss Rush, una lucha contrarreloj contra los jefes más famosos de toda la serie.



PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL

PLATAFORMA: DS PRECIO: 3,500¥ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (USA, JAPÓN) POR DETERMINAR (ESPAÑA) PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: INTERNO

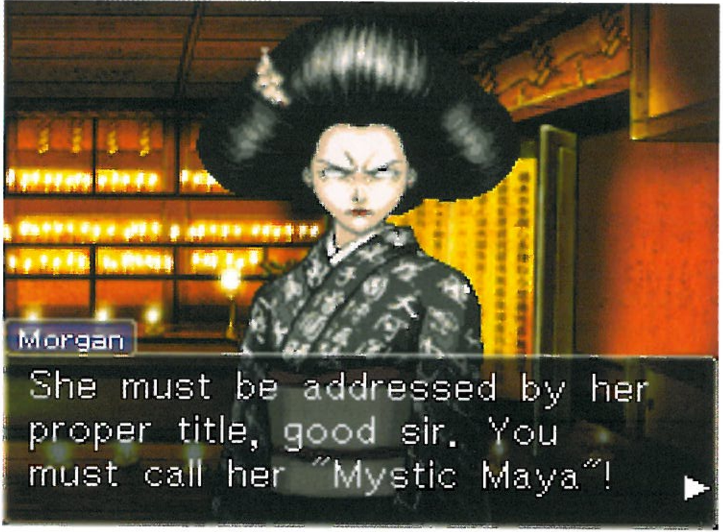
El uso liberal que hace el juez del mazo no llega a hacer aburridos los juicios de *Phoenix Wright,* pero en gran parte de *Justice For All,* pensarás que va a ser así. Un mazazo en la cabeza de su experto abogado prepara el primer caso; un rápido recordatoriode la idiosincrasia de las decisiones del tribunal. La duración de los casos en este segundo juego se ha alargado considerablemente, con unos cuantos e inesperados giros más en el estrado, un inventario más amplio de pruebas y perfiles de personalidad. Los textos y voces estarán en castellano; todo un detalle.

Pero mientras cuenta con nuevos e inteligentes elementos -los perfiles, por ejemplo, pueden presentarse ahora como pruebas– el peso añadido parece demasiado para algunos de sus personajes. Damos gracias al Señor por acusados como el Director Hotti, un falso profesional de la salud que no es más que un perturbado con una boca casi desdentada y un tic nervioso.

El caso propio de *Justice For All,* que llega justo antes de la mitad del juego, marca la reapertura de la puerta al narcisismo criminal, personalidades enfermas con una deficiente calidad para unas animaciones más propias de GBA. Los nuevos sellos psíquicos –literalmente, candados que guardan los secretos de los personajes– han hecho mucho para rectificar el desequilibrio cognitivo del primer juego entre las fases de investigación y las del juicio, creando ahora situaciones en las que unas reunidas sirven para conseguir otras, ampliando el repertorio final de puzzles lógicos que presenta el juego.

Pero, como siempre, la lógica de *Phoenix Wright* prevalece sobre el sentido común. El sistema por el cual la información acaba siendo un objeto y las conversaciones negociaciones permanece -inevitablemente- con una arcaica base en la deducción natural. Para empeorar las cosas, existen varias pistas vitales y asociaciones que simplemente van a la deriva entre los densos y muchas veces repetitivos diálogos. Los exámenes cruzados, más allá, con su balbuceo inocuo y verdades ocultas, sigue favoreciendo lo exhaustivo -una disciplina aburrida- por encima de la intuición. Actuando más como el tipo malo de la profesión, *Justice For All,* en última instancia, acaba ganándote con su encanto más que con sus virtudes. **[6]**





Al mismo tiempo que recibimos en España el primer *Phoenix Wright,* la continuación de este interesante acercamiento a los tribunales ya está a la venta en Japón y EE.UU., sin fecha confirmada para España.





WARHAMMER: MARK OF CHAOS

PLATAFORMA: PC **PRECIO:** 49,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** VIRGIN PLAY
PRODUCCIÓN: BANDAI NAMCO **ESTUDIO:** BLACK HOLE

W*arhammer: Mark of Chaos* traslada a orcos, enanos, elfos y skaven a un tradicional juego de estrategia en tiempo real. Ya juegues en la campaña principal como el heroico Imperio Ostermark o como las corruptas Hordas del Caos, el objetivo es conquistar todo lo que encuentres.

Es probable que lo primero de lo que te des cuenta sobre *Mark of Chaos* es cómo las terribles escenas intermedias generadas por el motor del juego contrastan con la maravillosa introducción renderizada: los personajes cambian desde unos actores virtuales magníficamente recreados a unas meras caricaturas. Y no es sólo un fallo estético. La labor de comandar a tus tropas se convierte también en una simple rutina: se supone que necesitas cambiar rápidamente entre tus unidades, pero un sistema de control torpe impide que te muevas por ellas tan ágilmente como te gustaría. Tácticamente, tu única esperanza normalmente recae en avasallar al enemigo



Los entornos y personajes recuerdan a los de la serie *Total War* de Creative Assembly, desde luego no son un mal ejemplo. Los gráficos están logrados, como el nivel de animaciones con captura de movimientos incluida.



Las pantallas de carga aprovechan acertadamente los contenidos de la licencia, y tendrás mucho tiempo para contemplarlas. Además, van precedidas de otra pantalla –esta sólo con un mensaje–, lo que hará perder la paciencia a muchos.

atacando primero y más contundentemente: es casi imposible realizar decisiones estratégicas por cómo se han construido los escenarios.

El combate se reduce a un simple juego matemático: el ejército más grande inclina la balanza a su favor. Estos problemas son un lastre, aunque no decisivo. Medirse en duelo a los generales y héroes enemigos requiere la habilidad táctica de la que otras partes del juego carecen. El comportamiento de los personajes en las batallas es inteligente (en una combinación de humor y *gore)* y los entornos muestran mucho de la personalidad del universo original. La magia añade carisma y no se restringe a los excéntricos hechiceros del juego de tablero. Los textos y las voces están en español.

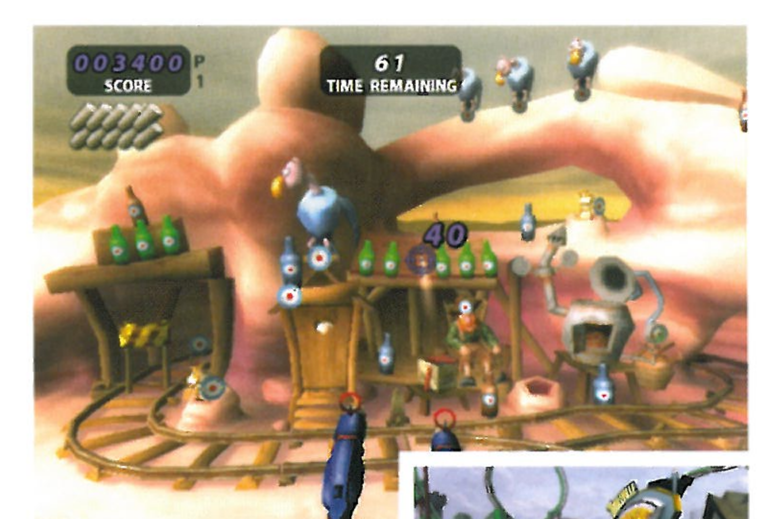
Pero, al final, *Mark of Chaos* se impone por su renombre en un género muy saturado. A pesar de toda esa excelente atmósfera y ambientación, no extiende su nivel por encima del resto de sus competidores. **[6]**





THRILLVILLE

PLATAFORMA: PSP, PS2 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 39,90 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA
PRODUCCIÓN: ATARI **ESTUDIO:** FRONTIER



T*hrillville* está lleno de cosas que hacer más que de cosas con las que divertirse. Es una reinterpretación del modelo *tycoon* de parque de atracciones que lo convierte en un dulce y polifacético *party game* para un solo jugador, en el que casi cada aspecto del parque es minijuego. El título de Frontier pone al género en una licuadora, eliminando la labor de microadministración y uso de recursos; el puré resultante difícilmente va a satisfacer a los ingenieros curtidos en la gerencia de parques, pero es agradable para tomar en pequeños tragos.

Cada uno de los cinco parques principales está dividido en módulos, cada recinto tiene una ambientación temática y cada módulo tiene su propio subtema, con una exhaustiva selección de atracciones y montañas rusas exclusivas y específicas. En el interior de cada módulo existen áreas predefinidas para construir nuevas atracciones, juegos y cines, aportando tan poco a la estrategia como a la posibilidad de error, pero lo suficientemente configurables para sentirlas personales.

La estructura es simple, pero la gran cantidad de contenido desde la abundancia de minijuegos (que varían desde experiencias *arcade* a retos numéricos) a algunas instalaciones con autómatas, pasando por un diseño sonoro que incluye emisoras de radio y conversaciones variadas con los visitantes del parque. Mientras que su atractivo puede tener algunas restricciones

Los visitantes se pasean, hacen cola y montan en las atracciones en tiempo real. Puedes hablar con cualquier visitante, pero es un rollo todo lo que tienes que hablar para sacar algo en claro.

de edad, algunos de estos minijuegos son engañosamente entretenidos. Y por partida doble. En primer lugar, es debido al gran esfuerzo que se ha invertido en sus mejores puntos como el *shooter* inspirado en *TimeSplitters*, galerías de tiro, el minijuego de animadora basado en seguir el ritmo que roza el nivel de *Gitaroo Man*, o el sistema de puntuación en cadena de su *shooter* vertical. En segundo lugar, estos minijuegos brindan un homenaje a muchos de los grandes títulos, como *R-Type* (con muchas naves y combinaciones de armamento) o *Gauntlet*, lo que los convierte en una distracción inesperada y difícil de resistir.

Si la meta de *Thrillville* era emular la filosofía de *Lego Star Wars* –un juego más para niños en lugar de para el padre que lo compra, que es accesible y atractivo sin estar encasillado o ser demasiado simple–, lo ha conseguido con creces, aunque es un juego cuyo atractivo no captará a los públicos de todas las edades con la facilidad que el título de Lucas Arts ha hecho con los pequeños. **[7]**



SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS2, PSP
PRECIO: 69,90 € (360) 49,90 (PSP) 39,90 (PS2)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA
PRODUCIÓN: EA ESTUDIO: EA TIBURON

Como un estereotipo de villano de cómic, la historia de *Superman Returns* está rodeada de una gran ambición que acaba siendo la consecuencia de su propia caída. Sus escenarios, meticulosamente ambientados, albergan una hora de merecido contenido exclusivo, pero las cinco restantes no incluyen más que un compendio de absurdas tareas y puntos de experiencia. ¿Cómo ha ocurrido? Sucedió mucho tiempo antes de que no consiguiera estar en la calle para el estreno de la película.



Con la crueldad de Lex Luthor entrampada y disociada en escenas intermedias, sólo algunos momentos con la madre naturaleza proporcionan a *Superman Returns* una sensación de drama.

Un juego que tiene tiempo de poner pájaros en el cielo de Metrópolis pero no hace igual con los peatones en las calles, con puntos intermedios en el mapa o con intriga en su historia, transmite la idea de querer labrarse un camino a su propia y única manera, dejándote errar solo por él. Limitado a matar bichos o a apagar incendios, las tareas impuestas al hombre de acero acaban formando un terrible calendario de peleas a base de combos. Como un innovador reloj decorado con agujas brillantes y figuras mecánicas, *Superman Returns* se tambalea entre periodos de apatía y rutina aburrida y superficial, repitiendo ese proceso una y otra vez, sin fin divisable. Por otro lado, los escasos Time Trials, misiones de destrucción –protagonizadas por el "cortito" Bizarro– y una búsqueda sin sentido de 100 gatitos callejeros aportan al juego pocos placeres más allá de ellos, con grandes periodos de relajante soledad en medio.

La habilidad de mover rápidamente la cámara hacia el cielo y acabar cegado por un uniforme color azul es sin lugar a dudas el superpoder más grande de los que se le han asignado a *Superman*. El considerable tiempo que se invierte sobrevolando y contemplando el cielo de Metrópolis –cual turista japonés en el Guggenheim– es una experiencia totalmente solitaria. Pero incluso con las expectativas más bajas *Superman Returns* acaba siendo una decepción; ni la responsabilidad de su rol de superhéroe ni la influencia sincera de *Spiderman 2* en el esquema de juego han podido cambiarlo.

Las posibilidades de su motor de físicas y los requisitos de su acción están tan desunidas que a través de ellas puede emerger la verdad: hay muchas razones para sospechar un cambio creativo en la concepción de juego desde el verano pasado. **[3]**



Superman puede ser ultrarrápido sólo con pulsar un botón, pero lamentablemente el sistema de puntería que guía sus poderes rara vez mantiene un buen nivel. No importa; las amplias barras de energía de Metrópolis garantizan que hasta el más torpe ataque dañará al enemigo. Los peatones que se lleven un golpe del hombre de acero se levantan y se van tan felices.



ELITE BEAT AGENTS

PLATAFORMA: DS PRECIO: 34,90 $
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU.) POR DETERMINAR (ESPAÑA) PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: INIS

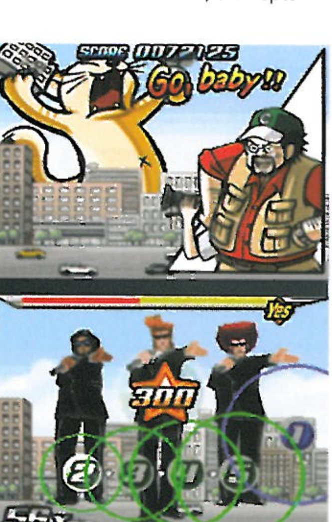




Ambientándose en un mapa mundi giratorio, *Elite Beat Agents* pierde el sentido de comunidad que *Ouendan* imprimió, particularmente en los cameos de sus personajes de historia a historia.

Elite Beat Agents no es un trabajo de localización o renovación de *Ouendan,* si no una occidentalización completa que resulta en un juego completamente nuevo –aunque mantiene la doctrina de unir acción y ritmo del original–. Y como antes, pide que toques la pantalla al ritmo de la música, pasando por una serie de puntos numerados en los que se marca la frecuencia por unos círculos decrecientes, mientras que los arcos deslizantes y las espirales aportan variedad a tu Stylus bailarín.

¿El objetivo? Animar con tu equipo de tres agentes a cada mundano protagonista a salir victorioso de una serie de extraños dilemas: un perro intentando volver con su amo, un inepto hombre de negocios convertido en ninja buscando ganarse el favor de su padre y una vecina empeñada en conseguir una cita con el cachas del instituto haciendo de niñera. Estéticamente hablando, hay una diferencia: los modelados de los personajes han experimentado una transformación que los ha hecho más del estilo FBI que de la Gestapo. Con menos pegada y aún con un toque más pulido, sigue siendo atento con sus orígenes japoneses pero entregando en occidente la misma frenética excentricidad que logró con *Ouendan*.



Es mérito de la mecánica de *Elite Beat Agents que* en los niveles más altos de dificultad te sientas como si estuvieras tocando cada canción en lugar de simplemente reaccionando con ella.

Pero los fans pueden encontrar que se ha perdido algo del carisma original y que lo absurdo de algunas historias las hace demasiado irreales. Por supuesto, la música sigue siendo lo importante y *Elite Beat Agents* lo sabe. La mayoría de las pistas incluidas pueden calificarse del tipo de música que se soporta dentro de un cuarto adolescente, pero con imparcialidad se puede divisar la fina selección que se aporta y que incluye *YMCA, Material Girl, Canned Heat* o el *I was born to love you* equilibrando la estridencia que aporta el *Makes no difference* de Sum 41.

Y aunque haya canciones que no son del gusto de todo el mundo, se ha cuidado de que cada una encaje en la situación cómica insertada. Mucho del encanto de *Ouendan* se ha perdido al usar canciones conocidas, pero en conjunto hay una mejor selección musical –aunque los fans disfrutarán más con Over the Distance que con su sustituto– haciéndolo un complemento perfecto para ese clásico contemporáneo que no salió de Japón. **[7]**

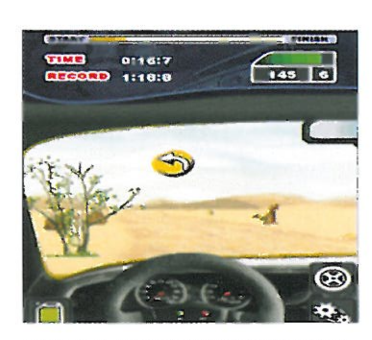


DAKAR 2007

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: ELECTRONIC ARTS WEB: WWW.EAMOBILE.COM

La carrera por el desierto hacia Dakar es sin lugar a dudas, el rally más famoso y peligroso del mundo. Dakar 2007 ha sido creado exclusivamente para teléfonos móviles y se ha gastado bastante dinero en su desarrollo para crear un producto por encima de la media de los demás juegos de su plataforma.

Dakar 2007 tiene 15 tipos distintos de escenarios a lo largo de cinco países. Predominan los desiertos y las rutas son bastante difíciles, con una gran cantidad de obstáculos naturales, animales que se cruzan, o algún piloto "tramposillo" decidido a ganar a toda costa. Evitar los frecuentes agujeros y baches de las pistas requiere un uso hábil del teclado o joystick del móvil, algo que en algunos modelos de teléfono puede dar problemas, debido a la falta de sensibilidad del joystick, algo que en este juego es necesario.



Sorprende la calidad de los gráficos. Y es sólo el comienzo para la nueva generación de móviles.

En el modo Rally la resistencia es lo que cuenta; es una mezcla de velocidad y destreza con el mando del teléfono, como se ha comentado antes. El modo contrarreloj permite desbloquear nuevos niveles y mejorar los tiempos. No es que sea muy original, pero si que resulta divertido, goza de unos excelentes gráficos, y es adictivo. **[7]**



24: AGENT DOWN

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.I-PLAY.COM

La serie de televisión *24* es la excusa para presentar un juego donde los puzzles son el elemento principal y se ha abandonado el factor "aventura" con un aspecto gráfico bastante triste.

El argumento del juego se basa en la amenaza de una nueva organización terrorista desconocida para el servicio de espionaje americano. Esta organización ha conseguido un documento con la información personal de todos los miembros de la UAT en el mundo, por lo que su seguridad está en peligro. Jack y su equipo, a través de 24 misiones distintas, utilizarán armas de tecnología punta. Pero además, tendrá que diseñar varias trampas.



El especial aspecto de los gráficos de *24: Agent Down* recuerda a los juegos *retro*.

Precisamente, "romper" las trampas es el principal atractivo del juego, ya que hay algunos puzzles con un nivel de dificultad bastante alto que te harán romperte la cabeza hasta dar con la solución, pero el aspecto general del juego es muy triste. Los móviles ya pueden presentar gráficos más atractivos y la verdad es que en este sentido *24: Agent Down* defrauda completamente. Recomendable para los que busquen puzzles desafiantes, pero olvídate si buscas un juego de espías de última generación. **[5]**


SPEEDBALL
2
BRUTAL DELUXE

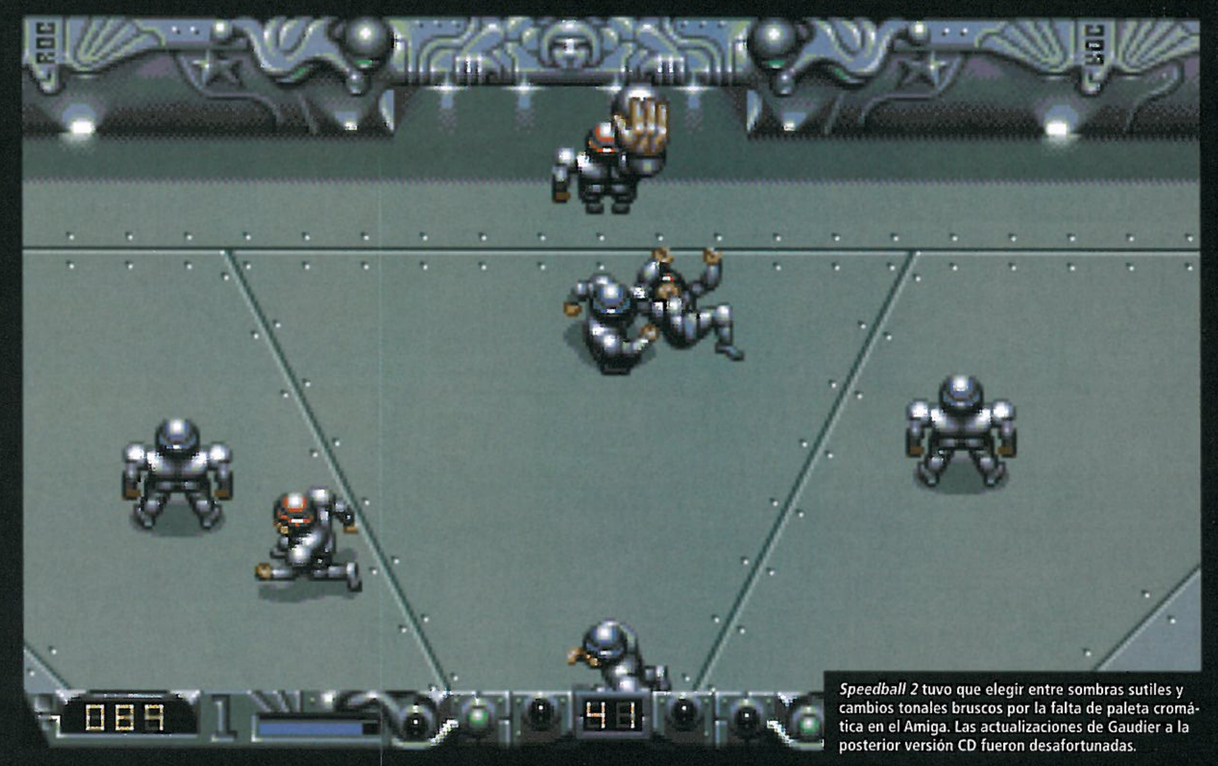
VA DE RETRO

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

PLATAFORMA: **AMIGA**
EDICIÓN: **IMAGEWORKS**
ESTUDIO: **THE BITMAP BROTHERS**
ORIGEN: **GRAN BRETAÑA**
LANZAMIENTO: **1990**



¿Cómo es que no ha logrado superar el pasado el juego que iba a ser la referencia de los videojuegos de deportes del futuro?



Speedball 2 tuvo que elegir entre sombras sutiles y cambios tonales bruscos por la falta de paleta cromática en el Amiga. Las actualizaciones de Gaudier a la posterior versión CD fueron desafortunadas.











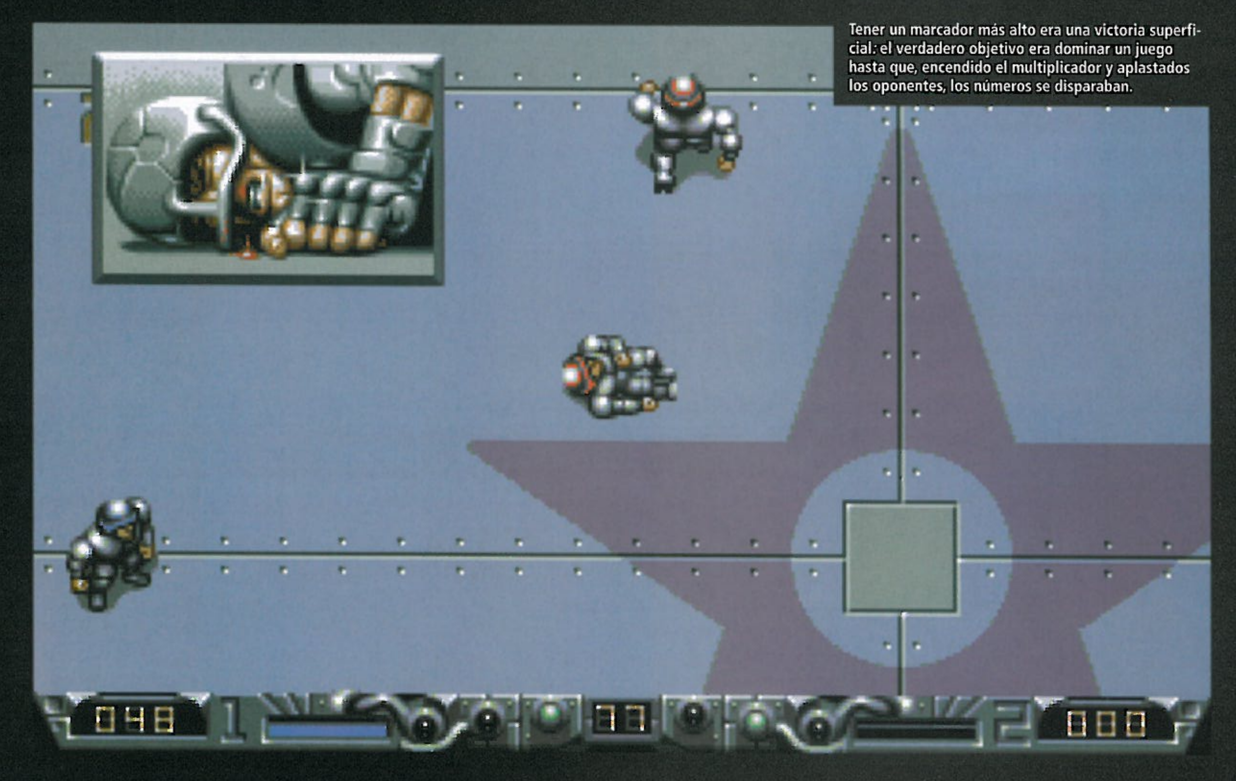
Para los jugadores de Amiga en 1990 el mundo era un óvalo con un núcleo rectangular. El tiempo existía en intervalos de 90 segundos, marcados por un zumbido eléctrico, un siseo y el sonido de 36 puños y pies convergiendo sobre una esfera de acero. Los obstáculos y los sprints en zigzag centelleaban ante los ojos, y los oídos se atronaban por un estridente chirrido metálico. Cuerpos destrozados, sacrificados para satisfacer a una multitud insaciable y marcadores ávidos de carne. "Algún día –prometía *Speedball 2*–, todos los deportes se jugarán de esta manera".

Pero por alguna razón, llegado ese día, ningún deporte se practica así.

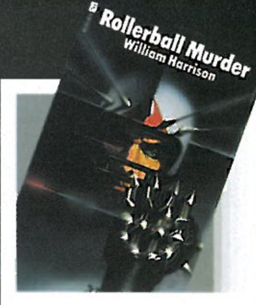
Tras consumarse el dominio de The Bitmap Brothers sobre el panorama *arcade* para Amiga, este desarrollador británico irrumpió en Japón y puso los cimientos de Renegade (una distribuidora apoyada en desarrolladores fruto de la colaboración con Rhythm King Records), tras lo cual *Speedball 2* se convirtió en una especie de acertijo, fervoroso protector de su base de fans y capaz de confundir a los que estudiaban cómo acabar con él. "Como *Speedball*" se convirtió en un latiguillo para buena parte de la industria, y se utilizaba cada vez que algún temerario se atrevía a seguirle los pasos a este juego, e inevitablemente fracasaba. Un sucesor oficial, *Speedball 2100* para PlayStation, desapareció en los rincones de saldos en cuanto se lanzó, y cuando los de Bitmap lo intentaron de nuevo con el no comercializado *Speedball Arena* para PC, los que desaparecieron fueron ellos.

Diseccionar *Speedball 2*, igual que le pasa en el fondo a la propia industria (tan propensa a desincentivar la exploración de cualquier cosa que valga la pena), deja al descubierto una anatomía de asociaciones y componentes irregulares. Hay una cámara orientada de arriba abajo, incrustada incómodamente cerca de la acción, que pone en peligro la conciencia espacial tan imprescindible en un videojuego de fútbol; hay jugadores estrella que se especializan en interrumpir las dinámicas de equipo; el campo parece el tablero de un juego de mesa lleno de deformaciones, carriles y rigideces, a causa de todo lo cual el balón puede acabar siendo enviado en cualquier dirección imprevista.

Además, la sincronización de las faltas y las voleas adquieren tanta influencia como su dirección; el pulso del sistema de control, a base de un botón, te impregna el subconsciente, aunque en este caso el ritmo es sólo superficial. Y 90 segundos de *Speedball 2* rara vez acarrean menos de 90 momentos sucesivos pero independientes, durante los cuales la posesión del balón oscila de un equipo a otro como un péndulo. El truco, sobre todo en el modo para un jugador, es romper ese ritmo por defecto e imponer el tuyo



Tener un marcador más alto era una victoria superficial: el verdadero objetivo era dominar un juego hasta que, encendido el multiplicador y aplastados los oponentes, los números se disparaban.



POTENCIAL BRUTAL

Mientras el editor alemán Frogster prepara para este año su *remake* de *Speedball 2* para PC, el material para un inquietante *Speedball 3* sigue ahí, esperando a que la breve historia de Harrison sea (re)descubier-ta. *Speedball 2* aludía a una espiral de violencia, pero sin mostrarla explícitamente. Entre las ilustraciones de Harrison había sórdidos partidos con ambos sexos, penalizaciones en las que los cascos eran eliminados por jugar de forma 'aburrida', balones de formas insólitas que mutilaban a sus poseedores, y partidos "el último que quede en pie gana" en lo que el autor denomina "un baño de sangre". Con una buena presentación, todo esto podría, al menos, llamar la atención sobre la predilección de los videojuegos por la crueldad.

propio, en el que cada pulsación del botón puntúa una cadencia tuya personal, humana.

Teniendo eso en mente, queda poca herencia reconocible en clones posteriores no carentes de voluntad, como *Deathrow*, el reciente título para Xbox que cambia la pelota por un disco luminoso. Ese tosco recurso por el que un juego fuente es troceado, actualizado, procesado y reordenado es un eco corrompido de lo que era *Speedball:* alquimia genuina. Rastrea la carrera de cualquiera de los Bitmaps (Eric Matthews es director de desarrollo creativo en los estudios de Londres y Cambridge de SCEE, Mike Montgomery es cofundador y director de desarrollo móvil en Tower Studios, y Dan Malone es un artista independiente que diseña personajes para el nuevo SSX) y entenderás como crearon *Speedball* en una época de experimentos con géneros cuyos límites resultaban difusos y cuyas reglas podrían reescribirse sin pudor. Estos juegos siguen siendo especiales e inspiradores al cabo del tiempo.

Y para complicarle las cosas a cualquier aspirante a sucesor, hay que recordar que la alquimia significa poco sin la presencia de un catalizador, que en el caso de *Speedball* es *Rollerball,* su breve adaptación cinematográfica dentro del género de la ciencia-ficción. Corporativizado y degradado, con toda la historia y la sabiduría archivadas y olvidadas por culpa de un ordenador senil, el mundo de Soller Ball Morder giraba alrededor de sus estadios, grandes calderas en las que las emociones, ambiciones y apetitos sociales pueden ahogarse en sangre, sublimarse convenientemente en un acto de catarsis y cauterizarse.

Lo que comenzó como una improvisada parodia descarada de Rollerballer Jonathan E de James Caan floreció en forma de enfático tributo

Tras el primer *Speedball* –un prototipo rudimentario y acaso un tanto lento–, los Bitmaps volvieron a él en serio para la segunda entrega. Lo que comenzó como una improvisada parodia descarada de Rollerballer Jonathan E de James Caan (las pantallas del menú de *Speedball* muestran un guante acabado en pincho golpeando contra un muslo acorazado, que es el icono del personaje) floreció en forma de enfático tributo en manos del artista Malone. Exuberante pero simple, *Speedball* constituyó una adaptación de primera división.

El estilo visual emblemático e imperial, que más tarde se trasladaría con extrema facilidad a la estética de *The Chaos Engine* y a la del reino de *Gods,* en este caso estaba mejor empleado. Al alimentar un concepto de simetrías visuales, el concepto artístico de *Speedball 2* comunicaba más en una pantalla de títulos que muchos con exceso de explicaciones. La nueva consideración hacia el deporte, inspirada tanto en el del año 2000 como en el de la Roma del año 70, era el eje de un mundo consumido por un espectáculo decadente, pensado para ser contemplado en cada calle y practicado en cada terraza de rascacielos.

El entrenamiento meticuloso y la recogida de dinero durante el juego elevarían a Brutal Deluxe, sin renunciar a las premisas de *Speedball,* a un formato que crearía escuela. Sin embargo, contratar a jugadores transferibles y usarlos para avasallar al rival resultaba una delicia, que bendecía a tu equipo con un convincente espíritu ganador.











La empresa cambió parte del trabajo de arte por el del famoso artista del cómic Glenn Fabry, como hicieron títulos posteriores con Simon Bisley. A la izquierda: la hechizante perspectiva del diseño del juego expresada casi en un solo esbozo. Observa la integración en el campo de los *power-ups*, que luego evolucionarían hasta ser *pick-ups*.



Las espirales multiplicadoras del campo que interrumpían la acción con regularidad en el modo un jugador, no desarrollaron su potencial: su aparición bastaba para conseguir una ventaja abrumadora.

Pocas veces se han desperdiciado menos píxeles que en las digitalizaciones de Malone de los bocetos iniciales de papel y, a pesar de que se desvanecen los recuerdos de elementos como las fotos tomadas desde el helicóptero, la imagen de los Bitmaps como economistas engañosamente escrupulosos mantiene toda su vigencia.

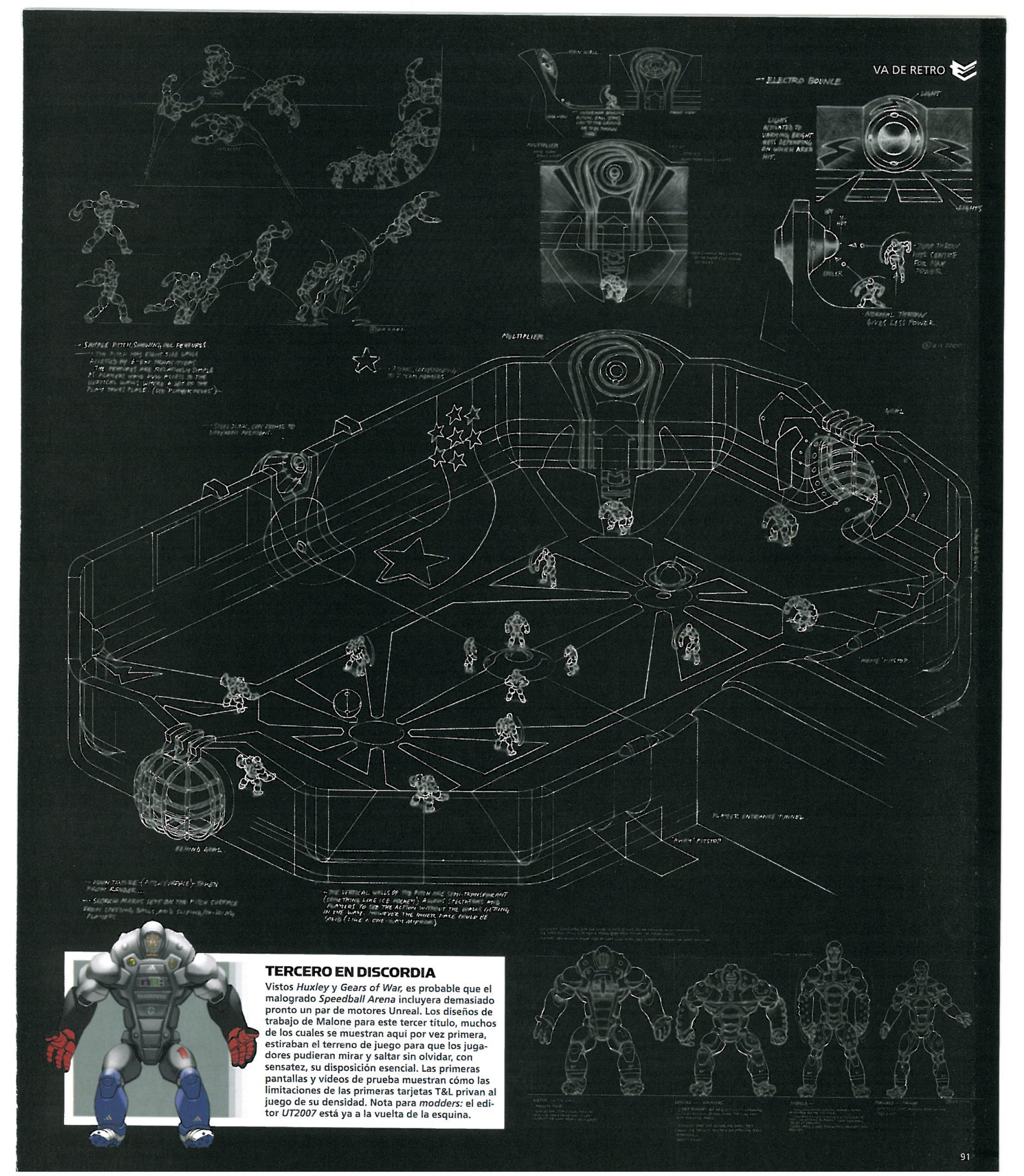
La ausencia de detalle en los suelos de la nueva cancha, por ejemplo, resultaba vital para lograr el ritmo frenético de *Speedball 2*, mientras que la bulliciosa música de Nation 12 compensaba su elevado consumo de preciosos kilobytes porque establecía, en una desafinada serie de ladridos, el revisado comportamiento del juego.

Durante los partidos, con poco más que paneles estáticos y un tipo que secuestraba un canal de audio para vender helados, *Speedball 2* conseguía capturar la esencia de la relación (a menudo pasada por alto), entre el deporte y la multitud; *Unreal Tournament, Quake* y otros híbridos similares entre *shooter* y juego deportivo tropezarían en su intento de conseguir lo mismo. Incluso Bombing Run, en su loable intento con *UT* de concentrar la atención en un solo punto, se queda lejos del potente foco de la acción que logra *Speedball 2*.

Bajo Pro Evo y NFL subyace el concepto de que todo el mundo debería poder disfrutar con el juego, le interese o no ese deporte

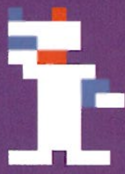
Poco después de *Speedball 2* los planos de bits se convirtieron en espacio 3D, los píxeles se volvieron polígonos, la palanca y el botón tuvieron hijitos y aparecieron palancas, botones, disparadores y un *pad*, y The Bitmap Brothers parecieron artesanos a los que les hubieran robado su obra. Aunque los excesos de los comienzos del 3D maltrataron sus diseños hasta volverlos una caricatura de sí mismos, provocó una decepción todavía mayor ver su antiguo entusiasmo y disciplina reducidos a casi nada por el furor de la transición, ignorando la regla dorada de regresar siempre a las fuentes para buscar ideas nuevas. *Speedball 2100* se convirtió en una simple imitación... que no destacó.

Hoy, sin embargo, *Speedball 2* parece mucho menos un acertijo, y resulta más bien un desafío. A los actuales desarrolladores criados en el diseño 3D no sólo les ha brindado una herencia de provocación, reflexión y valentía, sino también ha logrado que acepten la idea de que el género del videojuego deportivo posee dos mitades: una realista pero limitadora, la otra abstracta pero accesible. Oculto bajo de la literalidad enrevesada de juegos como *Pro Evo* y *NFL* subyace el concepto que todo el mundo debería poder disfrutar con el juego, le interese o no ese deporte en la vida real. Todo eso conduciría a sustituir la saturación de elementos y de tácticas por dos palabras muy sencillas: "GET READY".



TERCERO EN DISCORDIA

Vistos *Huxley* y *Gears of War*, es probable que el malogrado *Speedball Arena* incluyera demasiado pronto un par de motores Unreal. Los diseños de trabajo de Malone para este tercer título, muchos de los cuales se muestran aquí por vez primera, estiraban el terreno de juego para que los jugadores pudieran mirar y saltar sin olvidar, con sensatez, su disposición esencial. Las primeras pantallas y vídeos de prueba muestran cómo las limitaciones de las primeras tarjetas T&L privan al juego de su densidad. Nota para *modders:* el editor *UT2007* está ya a la vuelta de la esquina.



THE MAKING OF...
CHOPLIFTER

Basado en hechos reales y fruto del aburrimiento de su autor, este casero clásico de la acción todavía vive hoy día

PLATAFORMA: **APPLE II** DISTRIBUCIÓN: **BRODERBUND SOFTWARE** ESTUDIO: **DAN GORLIN** ORIGEN: **US** LANZAMIENTO: **1982**

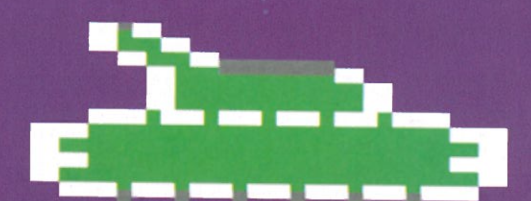
IFTER

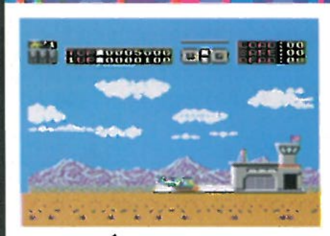
El 20 de enero de 1981 fue un día especialmente feliz en la historia americana reciente. Acababa de terminar la ceremonia de inauguración del presidente Reagan cuando llegó la noticia de que habían sido liberados, después de un vía crucis de 444 días, 52 rehenes norteamericanos retenidos en suelo iraní; una crisis que el anterior presidente, Jimmy Carter, no había logrado resolver. Justo un año antes Carter había autorizado a ocho helicópteros RH-53 a intentar un burdo rescate. Fue un desastre: uno de los helicópteros chocó con un avión y mató a ocho militares yanquis, hiriendo a muchos otros. Dejando a un lado las implicaciones políticas, la imagen del helicóptero como vehículo de rescate pasó a formar parte del inconsciente nacional.

Avancemos dos años, hasta mayo de 1983: las salas de cine de todo Estados Unidos estaban cubiertas de fotografías de un impresionante helicóptero Gazelle modificado. Columbia Pictures acababa de estrenar *El trueno azul*, un film con una recaudación inicial discreta pero que, con el tiempo, acabó consiguiendo cerca de 42 millones de dólares. El helicóptero sirvió de adorno para todo, desde estuches hasta libros para colorear, con su propia serie de televisión de la ABC. De nuevo, el helicóptero se instalaba en el alma americana.

Entre ambos acontecimientos, a principios de 1982, llegó un juego

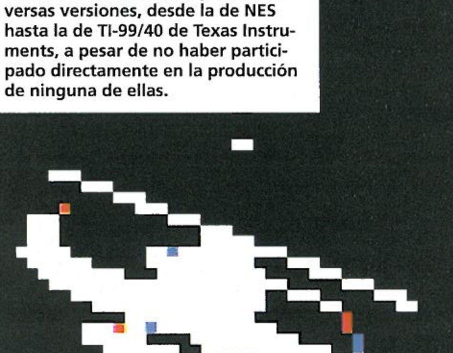






VERSIÓN INVERSA

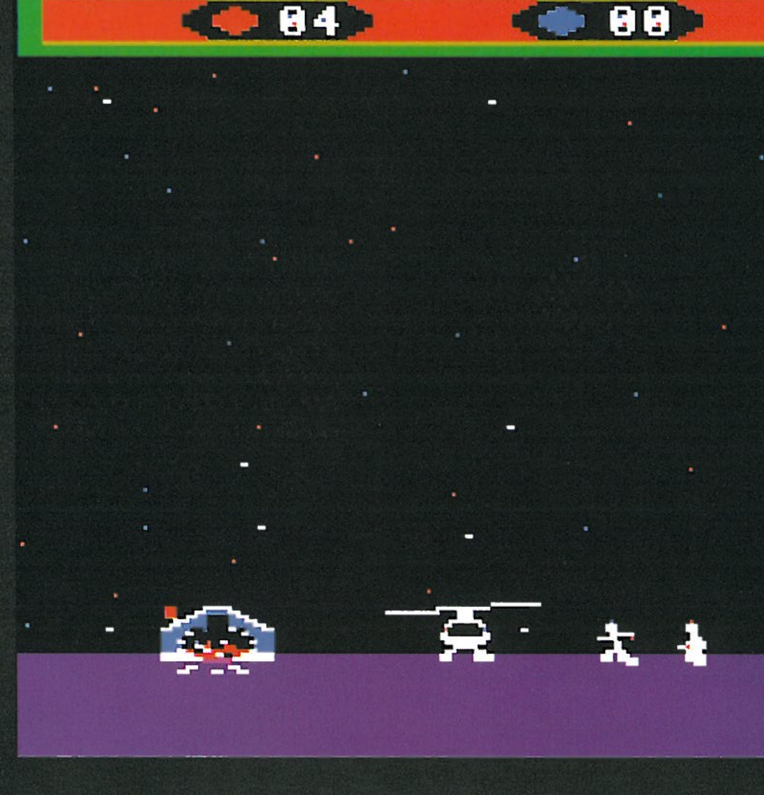
El éxito de *Choplifter* le hizo tomar un curioso camino inverso a las recreativas. Sega compró la licencia del juego en 1985 y realizó la conversión. Gorlin explica: "Excepto algunas conversaciones con los programadores, no me impliqué en el desarrollo para las recreativas. Pero igualmente incluyeron mi nombre, lo que fue todo un detalle". A pesar de incluir una estructura de puntuación más tradicional, la versión para recreativas de Sega tuvo tanto éxito que el juego fue lanzado casi en todas las consolas que aparecieron durante los 80. El nombre de Gorlin fue un elemento básico para las diversas versiones, desde la de NES hasta la de TI-99/40 de Texas Instruments, a pesar de no haber participado directamente en la producción de ninguna de ellas.



que parecía expresamente creado para conectar esos dos hechos sin nexo aparente. Se trataba de un *thriller* de acción con un giro contemporáneo que combinaba un increíble nivel de control mecánico con unos objetivos que te tocaban la fibra y que eran comerciales de una forma poco habitual en los juegos de la época. Tu objetivo era destruir con tu helicóptero las bases enemigas y liberar a los rehenes aprisionados en ellas. Entonces descendías, los recogías y los llevabas a tu base. Si te equivocabas en algo, los rehenes podían morir, ya fuera aplastados bajo tu helicóptero o capturados por los enemigos. *Choplifter* era excitante, exigente y muy, muy oportuno.

Dan Gorlin, creador y programador en solitario de *Choplifter*, iba a estar desocupado seis meses. Sentado en la casa de Los Ángeles que estaba intentando vender, un día empezó a juguetear con un Apple II que su abuelo le había prestado. Uniendo su fascinación por los helicópteros con su habilidad para la programación, Gorlin terminó el juego en ese medio año. Como probador usó a un chico del barrio al que había contratado para reparar su coche, un trabajo que resultó básico para *Choplifter*. Según Gorlin: "Era un gran fanático de *Defender*. Y un d dijo: 'Deberías hacer que pueda recoger a algunos hombres'".

Las similitudes entre los dos juegos han sido comentadas desde entonces. Ambos son de *scroll* lateral, se basan en maniobras aéreas contra enemigos terrestres y debes



salvar vidas humanas. Pero *Defender* era ciencia-ficción de principio a fin: tus lealtades y tus objetivos se percibían más lejanos porque la acción transcurría cientos de años en el futuro. En cambio, *Choplifter* hablaba del aquí y el ahora, basándose en las imágenes bélicas de los informativos de la noche para reproducir la

programar un juego tan parecido a lo que pudo haber sido un desastre nacional? "Si alguien me hubiera intentado convencer para dejarlo, no se lo habría discutido mucho".

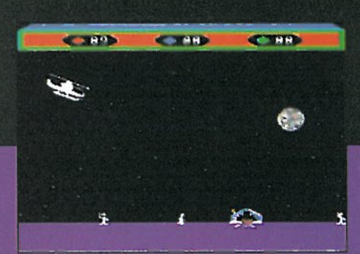
Pero lograr implicación emocional (o, al menos, construir una dinámica de juego que no se centrase en la competitividad) era muy importante para Gorlin.

> "Los juegos de disparos en los que rompes cosas y sumas puntos siempre me han aburrido; ofrecen una experiencia superficial"

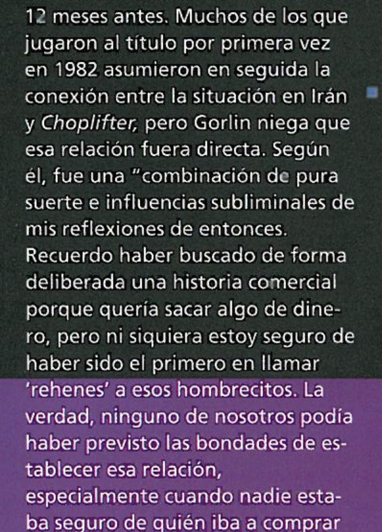
crisis de los rehenes de Irán, vivida 12 meses antes. Muchos de los que jugaron al título por primera vez en 1982 asumieron en seguida la conexión entre la situación en Irán y *Choplifter*, pero Gorlin niega que esa relación fuera directa. Según él, fue una "combinación de pura suerte e influencias subliminales de mis reflexiones de entonces. Recuerdo haber buscado de forma deliberada una historia comercial porque quería sacar algo de dinero, pero ni siquiera estoy seguro de haber sido el primero en llamar 'rehenes' a esos hombrecitos. La verdad, ninguno de nosotros podía haber previsto las bondades de establecer esa relación, especialmente cuando nadie estaba seguro de quién iba a comprar esos juegos uno o dos años más tarde". ¿Tuvo la tentación de no

Puede que los rehenes de *Choplifter* fueran sólo siluetas de píxeles blancos, pero el juego lograba que te sintieras mal por cada uno de los desafortunados que no lograbas salvar. No había puntuación en la versión original del juego, y la única recompensa era rescatar a todos los rehenes posibles. Gorlin explica: "A mí, los juegos de disparos en los que rompes cosas y sumas puntos siempre me han aburrido; creo que ofrecen una experiencia de entretenimiento muy superficial. Si no puedes dar a la gente una sensación social en esta vida de fantasía, ¿qué les aportas?"

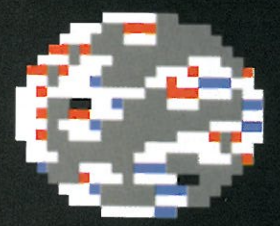
Antes de embarcarse en *Choplifter*, Gorlin trabajó en Rand Corporation, programando lenguajes de IA para "un ordenador







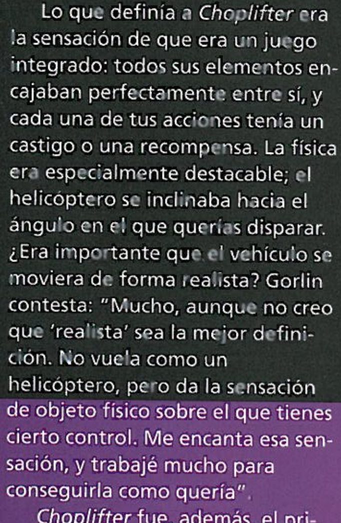
Aunque Gorlin asegura que no le influyó la situación en Irán, es fácil explicarse todas las conjeturas sobre una conexión entre el juego y el rescate de 64 personas (sólo dos menos de los 66 rehenes secuestrados inicialmente).



de un millón de dolares... ¡que tenía 256 K de memoria!". ¿Esos conocimientos de programación de alto nivel le prepararon para programar videojuegos? Responde: "No, el tipo de trabajo que hacíamos no era aplicable a juegos para una máquina de 48 K a un megahertzio. Pero creo que algo de la mentalidad de la IA me hizo cambiar el comportamiento de todos los jugadores de *Choplifter*. Se movían por unas reacciones al azar. Parecía que las cosas nunca ocurrían dos veces de la misma forma en el juego, y eso era deliberado".

Lo que definía a *Choplifter* era la sensación de que era un juego integrado: todos sus elementos encajaban perfectamente entre sí, y cada una de tus acciones tenía un castigo o una recompensa. La física era especialmente destacable; el helicóptero se inclinaba hacia el ángulo en el que querías disparar. ¿Era importante que el vehículo se moviera de forma realista? Gorlin contesta: "Mucho, aunque no creo que 'realista' sea la mejor definición. No vuela como un helicóptero, pero da la sensación de objeto físico sobre el que tienes cierto control. Me encanta esa sensación, y trabajé mucho para conseguirla como quería".

Choplifter fue, además, el primer contacto que muchos jugadores tuvieron con el malvado Imperio Bungeling, el habitual enemigo militar del software de Broderbund que, dicho sea de paso, fue la base del debut de Will Wright, *Raid On Bungeling Bay*. ¿Los Bungeling fueron idea de Gorlin o formaban parte de una estrategia mayor de Broderbund para todos sus títulos? Explica: "En realidad, creo que la cosa comenzó mucho antes de que yo entrara en juego. Los primeros juegos de textos y gráficos de Doug Carlston (confundador de Broderbund) ya presentaban a los Bungeling, y se convirtió en un chiste habitual: a partir de entonces todos los malos se llamaron Bungeling. Algo así como Kaos en *Superagente 86*, si alguien se acuerda de esa serie".



La empresa fue fundamental en la vida de Gorlin como diseñador de juegos y desarrollador. Al oírle hablar sobre cómo consiguió encontrar un distribuidor, uno siente nostalgia de aquellos tiempos más sencillos: "Eché un vistazo por las tiendas de ordenador de mi barrio, buscando con qué empresas me gustaría trabajar basándome en sus embalajes. Por aquel entonces, los juegos tenían todo un *packaging*, así que el aspecto de los productos te daba una idea de la gente que estaba detrás". Tras haber sido rechazado por Atari, llamó a Broderbund para pedirles que probaran su juego: "Desde el principio me encontré hablando con gente inteligente y divertida. Me llevaron a hombros en cuanto vieron una prueba de mi trabajo. Para que veas como fue, creo que me quedé en casa de Doug durante varios días. Eran geniales a la hora de dar la bienvenida a la familia, y me sentí muy a gusto con todo el mundo que conocí. Y no era nada falso; todos eran, de verdad, gente muy maja".

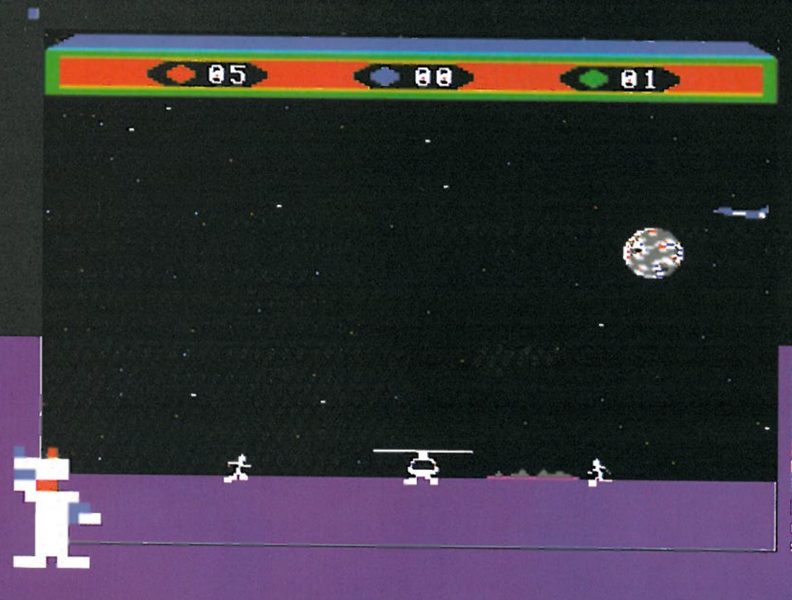
Ahora los usuarios juegan a *Choplifter* con un emulador. ¿Le importa a Gorlin que la gente use su obra sin pagar un duro? Dice con pragmatismo: "La mayoría de juegos que salen hoy día van al cubo de la basura en unos meses. Me encanta que haya gente que aún juegue, 24 años después, a un título que programé en 1982".

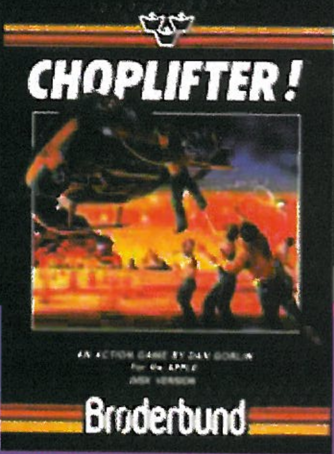
Hoy día, Gorlin pasa la mayor parte de su tiempo enseñando música, danza y cultura del oeste de África con su compañía de danza, Alokli. Le preguntamos si se siente afortunado por haber podido pasarse la vida haciendo cosas que le gustan: "Por mi experiencia, debo decir que quien trabaja en algo que odia debería dejarlo de forma inmediata, sin importar las consecuencias. Los problemas suelen resolverse solos si estás haciendo algo que te motiva".

Conseguir cosas, ya sea por propia iniciativa o por suerte, parece ser un tema recurrente en la vida de Gorlin. Pero aquellos para los que *Choplifter* resultó educativo siempre estarán agradecidos de que se pusiera a programarlo, de que el destino y el aburrimiento se aliaran para crear un clásico a partir de una casa sin vender y el consejo de un mecánico de coches adolescente.

La base de partida se convirtió en parte integrante de todas las versiones del juego, evolucionando a medida que los gráficos mejoraban. La jugabilidad permaneció muy fiel al original en todas ellas.







Los marcadores de colores (a la izquierda) muestran cuántos rehenes has matado (rojo), salvado (verde) o transportado (azul).

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** DevilishGames

■ **FUNDADA EN:** 1998

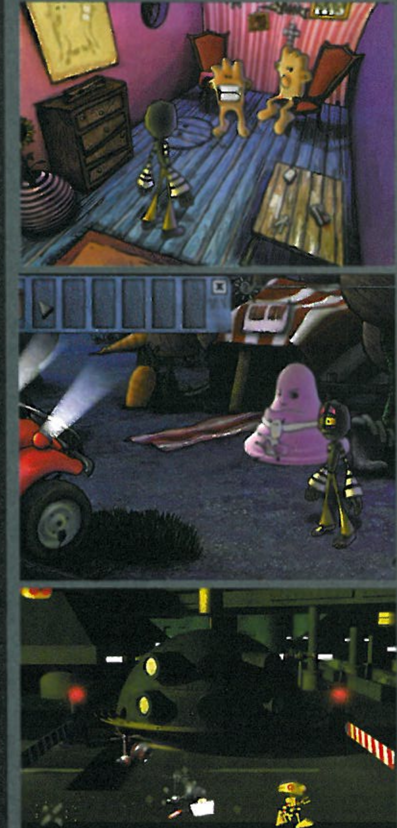
■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 6

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** David Ferriz, Fran Ferriz y Enrique David Calatayud.



■ **URL:** www.devilishgames.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Nuts & Scrap (PC), *La Compra Saludable* (PC), *Movil+Kota: pulpito* (Teléfonos móviles), *Movil+Kota: pollito* (Teléfonos móviles), *Camaleón* (Teléfonos móviles)



Prieto (arriba y centro) es uno de los proyectos actuales de la empresa. *Nuts&Scrap* ya está a la venta en descarga *online*.





■ **UBICACIÓN:**
Alicante (España)

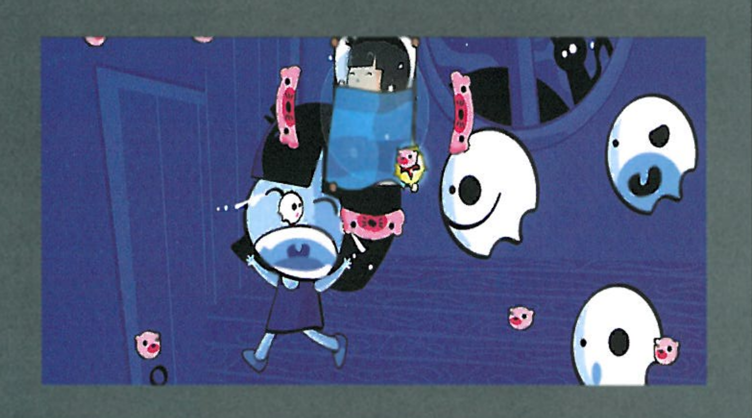
■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Sonoro TV (PC), *Popochi* (PC), *Prieto: escapando de la oscuridad* (PC)

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

DevilishGames está compuesta por un equipo que tiene como objetivo crear juegos originales, artísticos, atrevidos y con personalidad para hacerlos llegar al mayor número de gente posible.

Devilish cuenta con una plantilla joven capaz de adaptarse a las nuevas tecnologías, plataformas y modelos de negocio que ofrecen las diferentes ramas del entretenimiento multimedia. El grupo combina la producción de desarrollos por encargo y proyectos independientes. Dentro de los desarrollos por encargo, la empresa realiza videojuegos para web, teléfonos móviles o PC, orientándolos a campos como el *advergaming*, el marketing o la educación.

Con el reciente lanzamiento del proyecto *Nuts & Scrap* para Windows, Linux y Zeta OS, (hay disponible una demo descargable en la página web de la empresa) Devilish abrió una nueva línea orientada al mercado internacional de videojuegos independientes para PC, que se verá reforzada el próximo año con el lanzamiento de proyectos como *Sonoro Tv* y *Popochi*". Este último título, un colorista y sencillo juego de habilidad, ha obtenido en 2006 el premio al mejor diseño en Art Futura".



NINTENDO DS

Touch! Generations

12+
www.pegi.info

TM, ® and the Nintendo DS Lite logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.












42 JUEGOS CLÁSICOS PARA JUGAR HASTA 8 AMIGOS CON 1 CARTUCHO

Los mejores juegos de siempre. Ajedrez, Backgammon, Dardos, Póker... hasta 42 clásicos reunidos en un solo cartucho. Con la pantalla táctil podrás interactuar más fácilmente, y con la conexión inalámbrica jugarás con hasta 8 amigos.

















PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL Wi-Fi DE TELEFÓNICA





CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN
WWW.NINTENDOWIFI.COM



Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **EMPRESA:** EA Digital Illusions Creative Entertainment AB

■ **FUNDADA EN:** 1992

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 220

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Vicepresidente Patrick Söderlund



■ **URL:** www.dice.se

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Battlefield 1942, Battlefield 2, Battlefield 2: Modern Combat, Battlefield 2142, Midtown Madness 3, RalliSport Challenge 1, RalliSport Challenge 2.









El próximo lanzamiento de DICE será *Battlefield: Bad Company* (arriba). Aunque no todo son *shooters*, como muestra el *RalliSport Challenge*.







■ **UBICACIÓN:**
Estocolmo, Suecia.

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Battlefield: Bad Company (360 y PS3)
FPS aún no anunciado (360, PC y PS3)
FPS/acción (360, PC y PS3)

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"DICE desarrolla videojuegos de la más alta calidad y de los más vendidos, y tiene en mente la creación de propiedades intelectuales únicas. Desde octubre, pertenecemos a EA, lo que nos permite ir más allá en el desarrollo de lo que creemos que serán los mejores juegos de la historia.

Desde la fundación del estudio, en 1992, hemos publicado grandes títulos con innovadoras experiencias en el gameplay de juego. Con el nuevo *Battlefield: Bad Company* vamos a añadir el modo para un solo jugador a una larga serie de juegos multijugador, es una dinámica adictiva y con final abierto.

El nuevo estudio DICE está situado en el corazón de Estocolmo, con unas vistas maravillosas sobre el archipiélago. El interior del edificio fue diseñado con un lema en mente: "El mejor sitio en Estocolmo, la mejor oficina de la industria, la mejor vista del mundo".

El futuro para nosotros es a la vez un reto y una promesa, a medida que el desarrollo de juegos AAA y de nuestros propios empleados continúa. Nuestra gente no sólo tiene un salario muy competitivo, primas, acciones e incentivos; y además se les motiva a crecer tanto a nivel personal, como laboral."



MÁS DE 160 JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN

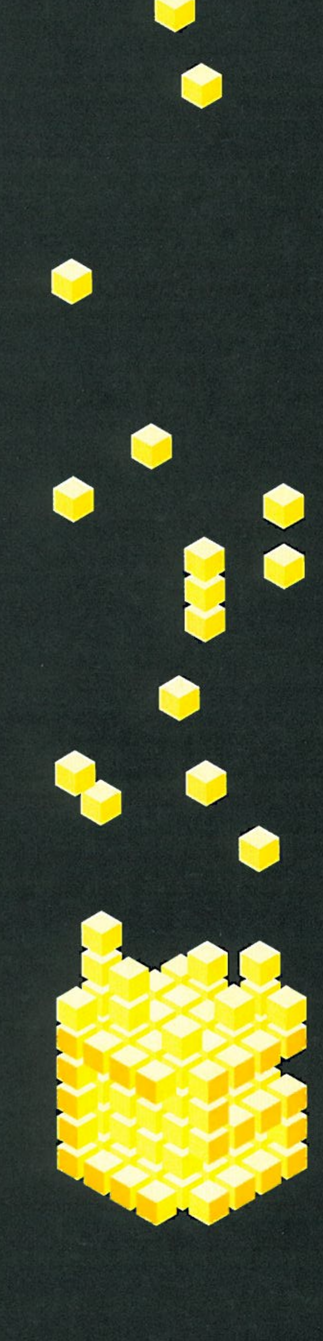
Disfruta de una experiencia de juego en alta definición nunca vista, con títulos para todos los gustos. ¿A qué esperas?





A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos





Afrontar el futuro

Cuando al fundador de Digimask, Gary Bracey, se le ocurrió poner la cara de los jugadores en los juegos no sabía los siete años que le esperaban



Gary Bracey, CEO y fundador de Digimask.

Cuando se trata de tecnología de juegos, es fácil dejarse arrastrar por el éxito o por las frustraciones. Pero analizando la historia de cualquier empresa, se ve que hace falta mucho más que la calidad tecnológica, el personal o el capital disponible. Las condiciones de mercado, e incluso los caprichos de la suerte, también forman parte del éxito. Uno de los ejemplos más interesantes de los últimos años ha sido el enrevesado camino tomado por la compañía británica Digimask. Fundada en el año 2000, en el punto más alto del auge de internet, su única oferta era proporcionar a la gente la posibilidad de poner sus caras en los juegos.

"Más o menos un año antes de que saliera la PS2, vi una demo en la que salía una cara mostrando todo tipo de expresiones –explica **Gary Bracey,** CEO y fundador de Digimask–. Eso me dio la idea". La base tecnológica era relativamente sencilla: utilizar una fotografía de perfil y de frente de la cara de una persona para extraer un entramado 3D y una textura. Llevó seis meses codificar el primer prototipo, aunque fue muy grande. "Tenías que identificar a mano unos 180 puntos en cada foto y llevó 45 minutos crear la cara," recuerda Bracey.

Animado por este esfuerzo, Bracey comenzó a presumir de esta tecnología con sus amigos de la industria, incluyendo a Chris Deering, de Sony, y Ian Hetherington, de Psygnosis, que llegó a ser el presidente de Digimask. Bracey afirma: "Ian creía en la tecnología y ayudó a facilitar encuentros y reuniones con futuros inversores". Finalmente, Digimask se financió avalada por 5 millones de libras de la compañía TecCapital.

"Tuvimos que reducir radicalmente el número de puntos que había que marcar y acortar el tiempo del proceso", señala Bracey. También era necesario incluir un sistema óseo para la animación. Se reclutaron unos 20 desarrolladores, un par de vendedores y personal de marketing. Pero lo más difícil fue el reto de hacer llegar el sistema a los consumidores.

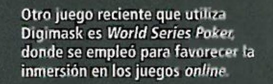
La solución que utilizó la empresa fue abrir una base de datos centralizada, que se llenaría con caras de gente que enviaría por correo electrónico sus fotos a Digimask. Así, las caras estarían disponibles en el servidor para cualquier aplicación que aplicase la tecnología.

Bracey dice: "Aunque Digimask se creó pensando en los videojuegos, nos dimos cuenta de que otras aplicaciones también podrían obtener ventajas de Digimask". "Algunos ejemplos incluyen posibilidades de *e-commerce* tales como probarse gafas o maquillarse".

En teoría era un buen sistema, y sin duda uno que gustaba a los inversores. De haber tenido éxito, Digimask podría haberse convertido en el estándar para servicios personalizados *online*. La otra cara fue el coste de instalación de la infraestructura. "Como era gratis para consumidores, la idea era que podríamos elaborar una base de datos de millones de caras –dice Bracey–. regalaríamos algún software que la gente podría utilizar para firmas de correo electrónico y otras cosas divertidas, y eso nos permitiría dirigirnos a empresas de juegos y de *e-commerce* y decir: 'Existe una base de usuarios de X millones. Debería comprar la licencia para esta tecnología'".

Para empezar el proceso, se gastaron alrededor de 300.000 libras en marketing, incluyendo pósters en el metro de Londres. Según Bracey, "aumentó nuestra

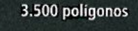




Otro juego reciente que utiliza Digimask es *World Series Poker*, donde se empleó para favorecer la inmersión en los juegos *online*.



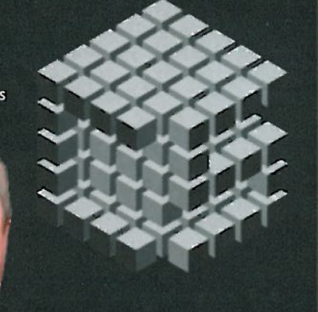
7.000 polígonos

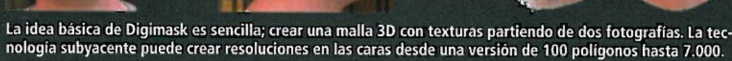


3.500 polígonos

1.000 polígonos

100 polígonos





La idea básica de Digimask es sencilla; crear una malla 3D con texturas partiendo de dos fotografías. La tecnología subyacente puede crear resoluciones en las caras desde una versión de 100 polígonos hasta 7.000.

base de datos, pero no de forma masiva. La campaña principal de marketing iba dirigida a Londres y lo que esperábamos era una gran campaña de expansión, ya que los amigos comenzaban a enviarse estas divertidas tarjetas electrónicas".

Otro factor preocupante fue la resistencia que Digimask notaba cuando hablaba con los desarrolladores: "Algunas compañías decían que les gustaría tenerlo en el juego, pero cuando los juegos decaigan, como suele suceder..., Digimask cayó porque no estaba demostrado su buen funcionamiento".

Por fin se empleó en algunos juegos relativamente conocidos, tales como una de las series *Fórmula 1* de EA y el *World Rally Championship* de Evolution Studios, pero sólo para personajes del juego y no para estar disponible para que los jugadores insertaran sus propios rostros.

La idea comenzó a definirse, según Bracey: "Al principio no queríamos que los usuarios tuvieran acceso directo a sus caras Digimask, pero esto llegó a ser imposible porque la mayoría de la gente estaba todavía utilizando la conexión de la línea de teléfono normal. De modo que tuvimos que desechar el modelo de servidor centralizado y regalar el software". En ese momento, la compañía tenía problemas financieros. Se había agotado la mayor parte de su inversión y no habían llegado los ingresos esperados. Y la burbuja de internet había estallado.

"Viéndolo ahora, hubo muchas cosas que haría de forma diferente –reflexiona Bracey cuando rememora las malas épocas del 2003 y 2004, después de que Digimask se redujera a un puñado de empleados–. El mayor reto no fue solamente el marketing y abastecer al consumidor; era un producto único con un modelo de negocio único. Es que llegamos demasiado pronto al mercado".

Aun con la tecnología básica terminada y sólida, Digimask continuó operando. La tecnología obtuvo licencia de la BBC, British Telecom y Universal Studios, y gracias a la cámara EyeToy de Sony logró un hueco en los juegos de la PlayStation 2.

Finalmente, en el verano de 2004, Bracey pensó que el momento del gran paso estaba cerca: "El primer juego con el que se comprometió Sony fue *Esto es fútbol 2005*. Se implementó realmente bien, y hubo una completa campaña de publicidad en revistas sobre cómo convertirte en parte del juego".

Un anuncio presentaba a un futbolista sin rostro que, en lugar de pegar al balón, le daba a su cabeza. Pero en el último minuto la campaña se retiró por el asesinato del ingeniero de Liverpool Ken Bigley, que fue decapitado en Iraq. "No puedo decir que estuviéramos desolados comparado con lo que ocurrió, pero obviamente nos afectó", dice Bracey.

En la Navidad de 2004 todo terminó. Bracey lo recuerda: "Nos habíamos quedado sin dinero, de modo que les dije a todos: 'Lo hemos hecho lo mejor que hemos podido. Es hora de buscar trabajo'. Tomar esa decisión fue como si me hubiera quitado un gran peso de encima". Aunque la suerte estuviera echada, no era el fin. Apareció un inversor con una aplicación potencial para la tecnología. Afirma Bracey, "le dije: 'Olvídelo. Nos vamos de los negocios. No puedo pasar por esto otra vez'". Pero, como él mismo explica, haber tomado la decisión de cerrar resultó ser el punto de inflexión. La nueva línea de actuación fue aceptada y en 2005 empezó una nueva empresa con nuevas inversiones, nuevas esperanzas y una nueva empresa, ahora con tres personas. Un Bracey casi sorprendido por su grado de compromiso con la idea dice: "No quiero hablar mucho de lo que ocurrió. Hubo muchas palabras, y no fue la mejor jugada estratégica para Digimask, pero nos mantuvo en marcha".

Y así hasta finales de 2006, con nuevo propietario. La personalización es la palabra de moda, cuando todo el mundo tiene cámaras digitales y las consolas de juegos están todas *online*. Parece que se ve luz al final del túnel de Digimask.

Es un componente del Unreal Engine 3 Integrated Partners Program, ha sido usado en juegos como *World Series Poker* y la serie *Karaoke Revolution* de Konami. Tiene también su primer *shooter* como parte de la suite para la personalización del personaje del jugador en *Rainbow Six Vegas*. Microsoft apuesta por esta tecnología con la Xbox Live Vision Camera. Bracey dice: "Microsoft identificó Digimask como un incentivo para la gente que compra la cámara. De hecho, fue Microsoft quien lo obtuvo para *Rainbow Six*, y los jugadores la han acogido muy bien. Es justo lo que preveíamos hace siete años".



"El primer juego con el que se comprometió Sony fue *Esto es fútbol 2005*. Se implementó bien"





Después de siete años, Digimask ha sido implementada por completo en un juego; el sistema de personalización del personaje en el *Rainbow Six Vegas* de Ubisoft. Utilizando la cámara de la Xbox 360, para capturar las fotos que se necesitan para crear el Digimask, el juego te permite añadir camuflaje y otros aspectos de personalización para tu rostro.



Un plan inicial para Digimask que nunca se llevó a cabo fue el de utilizarlo para aplicaciones de telefonía móvil.

www.digimask.com


POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK
Notas desde el taller del diseñador de juegos

¡FELIZ ZUNE NUEVO!

Todavía no he visto el reproductor MP3 Zune, no sé si supondrá alguna mejora respecto al iPod, y tal vez no esté disponible en Europa hasta dentro de un año, pero oye, lleva tres visualizadores creados por Llamasoft, así que al menos esa parte debe estar bien.

Todavía no lo he visto, ya que la integración se hizo en Microsoft, pero tengo la esperanza de que conserve sus nombres...: cada uno de ellos tiene el nombre de uno de los My Little Ponies.

Otra vez estamos en esa época del año... oscurece pronto, hace frío y llueve, es la época de pasar noches calentitas frente a un plasma bien grande, con el mando a distancia en mano. Y es la época de los lanzamientos de aparatos: el Zune hoy (que nadie en Europa haya creado visualizadores para cliente de PC, la verdad es que le da un toque distintivo), la Wii y la PS3 (en Japón y en Estados Unidos)... en realidad, espero con gran expectación este nuevo round de la guerra de consolas; debería resultar interesante.

Anoche, Dave bajó al pub y me preguntó: "Oye, ¿y entonces qué es eso de la Wii de Nintendo?"... al parecer la había visto en un anuncio en la televisión. Esto es sorprendente en sí mismo, porque ni Dave ni Elaine han mostrado jamás el más mínimo interés por el lanzamiento de una consola hasta ahora (mostraron un tímido interés por los anuncios de la 360, pero sólo porque sabían que nosotros estábamos trabajando en la 360, no porque tuvieran ni la más remota intención de adquirir una). Pero durante el último año cada uno se ha comprado una DS y ahora parecen bastante interesados por la idea de Wii. No son lo que se podría considerar típicos jugones; Elaine tiene cincuenta y tantos y Dave sesenta y tantos, pero los dos se lo pasan bien con juegos de puzzle como los de *Zoo Beeper* y *Bejewelled,* y por eso han gravitado hacia la DS. Supongo que son representativos de los 'jugadores casuales' hacia los que parece estar apuntando la estrategia de Nintendo; aunque, en realidad, Elaine seguramente juega más horas al día que cualquier *hardcore gamer.* Son juegos de puzzles o cartas en el PC, o la DS, pero les dedica mucho tiempo.

Están lo bastante interesados como para pedirme que les deje mi Wii cuando la consiga (espero) este mes, y la verdad es que estoy intrigado por ver cómo la usan y qué les parece. Dave se interesa por ese juego de golf para la PS2 en el que juegas con un pequeño palito, pero no tanto como para hacerse con una PS2 y jugarlo. Quizá Wii Sports le dé el empujoncito final.

Es interesante oír hablar sobre la Wii a gente como Dave o Elaine. Ni siquiera hablan de los gráficos; se centran en el mando y en el espacio que ocupa la Wii ("es como tres cajas de DVD... una cosa así"). Puede que Nintendo haya acertado esta vez en lo de dirigirse a los jugadores ocasionales, y al interesar a personas que normalmente no se morirían de ganas de sentarse delante de una consola. A ese tipo de consumidores les importa un rábano cuántos polígonos puede mover una consola; les interesa lo divertido que es usarla, y que no sea gigantesca ni fea puede resultar un factor determinante en su decisión de compra. También me parece que la Wii atrae a gente a la que le gustan lo juegos sociales; a la que le va más lo del Trivial Pursuit mientras se toma un vinito que lo de recorrer pasillos disparando a los malos y salvando al mundo.

> "Puede que Nintendo haya acertado esta vez al interesar a personas que no se morirían de ganas de sentarse delante de una consola"

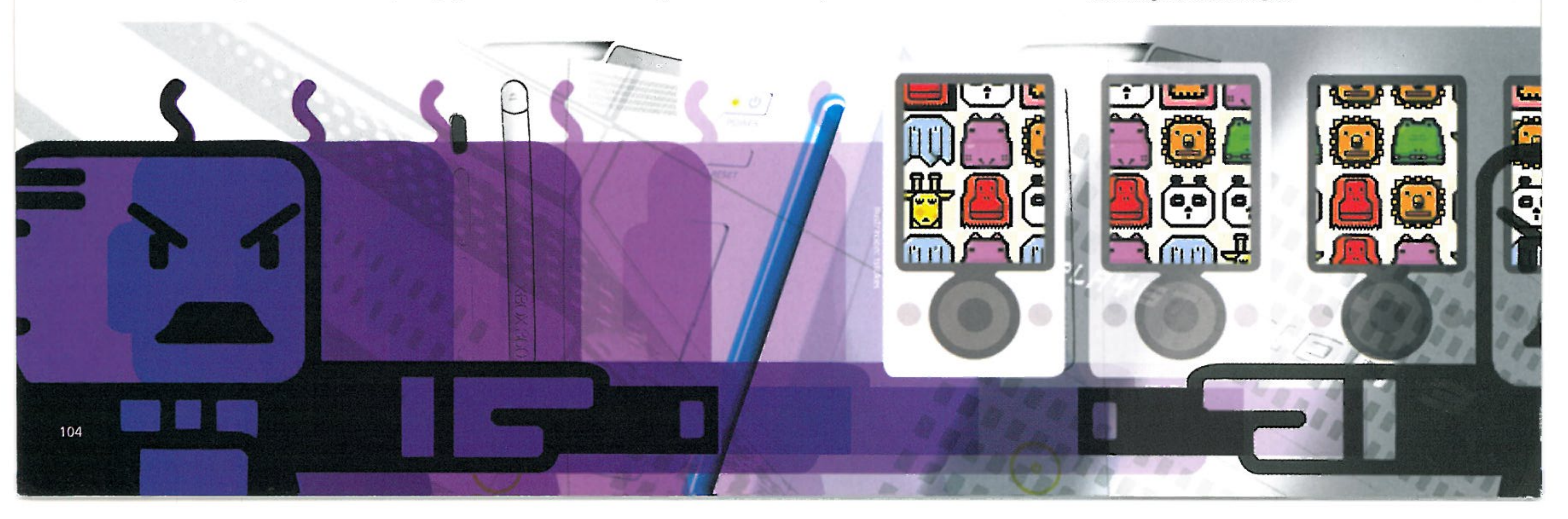
Lo realmente interesante será ver si Wii consigue algo más que el atractivo pasajero de ver jugar al "grupo de tíos un poco borrachos por Navidad" y mejora la experiencia de juego para todo el mundo, los jugadores convencionales y los parientes achispados. Se ha encendido un debate vigoroso en el foro, y las opiniones se muestran divididas entre 'sí, es una revolución' y 'no, es sólo un truco publicitario más'. Yo todavía no he tocado una Wii, de modo que estoy algo indeciso; estaré mejor informado en el próximo número. Pero sí soy prudentemente optimista; todos hemos estado manejando el mismo tipo de mando más de una década, y me parece más lógico que se dispare apuntando y apretando un gatillo, o se luche a espada haciendo gestos de esgrima, o que se empujen y tiren cosas haciendo los movimientos de empujar y tirar, que pasar todo eso por un flitro de traducción que mapea las acciones a través de palancas y botones.

El tiempo y *Zelda* lo dirán, supongo. El mando de la Wii supone además muchas posibilidades para la creación de basurilla resultona: sólo tienes que ver lo mejor y lo peor de lo que hay disponible para la DS. Pero, al menos, es interesante, que es más de lo que puede decirse de lo oído hasta ahora sobre el lanzamiento de la PS3, y que podría resumirse en algo así como "anda, si los juegos son muy parecidos a los de la 360, vaya" y "*Gears of War* tiene mejor pinta que los títulos del paquete de lanzamiento".

Para ser justos, no deberíamos sacar conclusiones hasta dentro de un año; para entonces estoy seguro de que las tres consolas estarán junto a mi tele y sabremos si la Wii ofrece profundidad para ser más que un truco publicitario, y si la PS3 hace algo que la diferencie de la 360.

Tal vez para entonces yo tenga ya Wipeout para PS3. Vamos, Sony, haz lo que debes.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.




SUPER VEHICLE-001
METAL SLUG
ANTHOLOGY
10th Anniversary
CELEBRA EL 10º ANIVERSARIO DE LA FRANQUICIA METAL SLUG CON ESTA COLECCIÓN.
DISFRUTA DE 7 AVENTURAS DIFERENTES Y ÚTILIZA TODOS LOS MIEMBROS DE LOS EQUIPOS METAL SLUG
METAL SLUG
METAL SLUG 2
METAL SLUG 3
METAL SLUG 4
METAL SLUG 5
METAL SLUG 6
METAL SLUG X
16+
www.pegi.info
PSP
PlayStation Portable
Wii
IGNITION entertainment
SNK PLAYMORE
Virgin PLAY
© SNK PLAYMORE METAL SLUG is registered trademark of SNK PLAYMORE Corporation "PSP" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Licensed by Nintendo. Nintendo Wii and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. This title is still under development and the game contents are subject to change without any notice. Platform: Sony PSP & Nintendo Wii

ESCRIBIR Y DAR EN EL CLAVO

POR TIM GUEST

Hace poco pregunté al crítico teatral del *New Yorker*, **John Lahr,** qué pensaba de los videojuegos. Dijo: "Son un signo de estos tiempos nihilistas". **Julie Burchill** no está de acuerdo: "Son demasiado divertidos para ser arte". Sí, los videojuegos son una nihilista pérdida de tiempo, y son divertidos, y son arte.

Hay un largo historial, nunca reconocido, de escritores y artistas que intentaron trabajar con videojuegos. Allá por 1981, Robert Pinsky, poeta estadounidense, escribió sobre los paralelismos —en ritmo, métrica e intensidad del significado— entre la poesía y el código informático. El fallecido Douglas Adams escribió alguna obra como ficción interactiva. **Adam Cadre,** joven novelista que también escribe relatos interactivos, me dijo que escribía código porque éste, en lugar de fluir como una novela, "se acrecienta". Para escribir prosa, Cadre necesitaba bucear en el flujo de una historia. "Tengo que concentrarme sobre la medianoche y escribir sin parar hasta las seis o las siete de la mañana —me contaba—. Es entonces cuando soy más productivo". De hecho, la rutina de Cadre encajaba tan bien con la escritura de ficción interactiva, que llegó a dudar sobre su carrera como novelista. "Me hacen preguntarme si no me equivoqué al tomarme una pausa con la ficción interactiva".

> El cine nos llevó a preguntarnos qué se podía ver; ahora los videojuegos nos hacen preguntarnos qué se puede hacer

No todos los géneros se trasladan igual de bien al ámbito de los videojuegos. Las elecciones que caracterizan a una buena historia de un juego se correspondería a un teatro espantoso. Como dice el teórico de juegos Espen Aarseth, nadie quiere jugar a *Hamlet: El Juego* ("fracasa —una vez y otra y otra— en vengar la muerte de tu padre). Los juegos no son simplemente cine interactivo. El problema de la mayoría de los intentos por ofrecer una perspectiva artística a los videojuegos es que se tiende a emplear artes tradicionales en vías de extinción al explorar la nueva frontera digital. Pero no siempre.

Marc Laidlaw, novelista de ciencia-ficción que trabajó en Valve diseñando niveles y acabó "escribiendo" *Half-Life* y *Half-Life 2,* me comentaba la diferencia entre el trabajo que hace en sus novelas y el de sus juegos. Su aportación en *Half-Life* había consistido, en su opinión, en "escribir": de hecho, "hay más que escribir cuanto más tiempo pasa; para *Half-Life 1* no se trataba tanto de escribir como de proporcionar una estructura de tipo narrativo a la experiencia de juego, mientras que en *Half-Life 2* empezamos a desarrollar personajes y a probar cuánto peso podían tener en este medio tan peculiar".

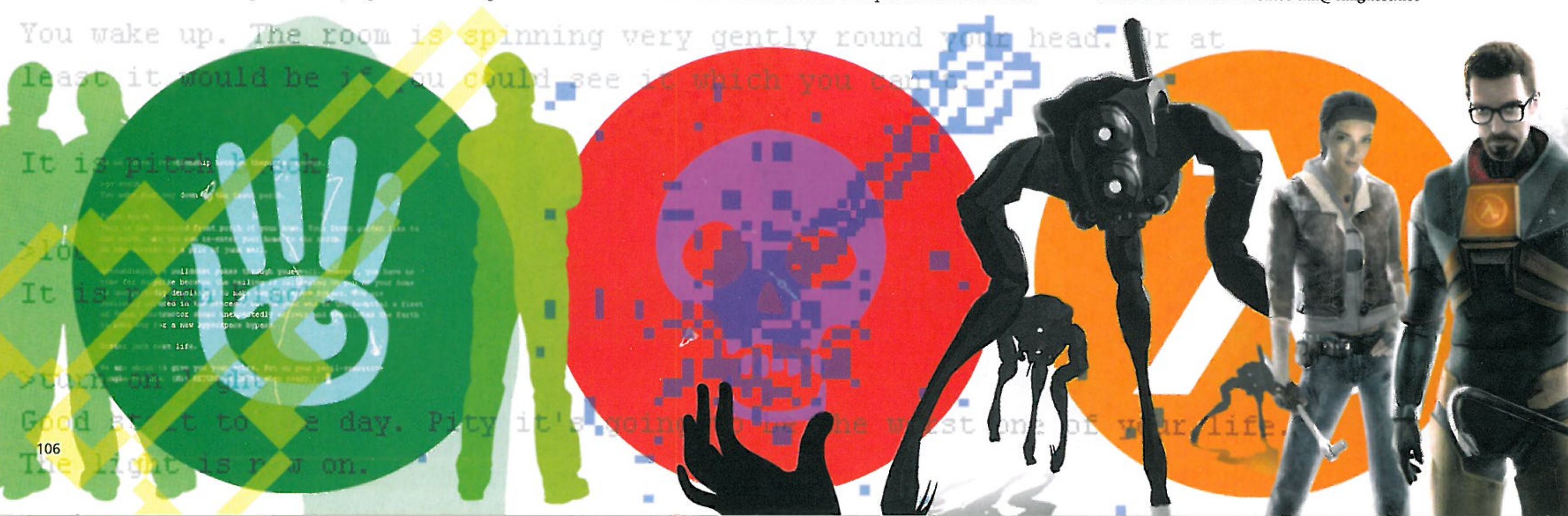
Laidlaw ha estado escribiendo juegos durante diez años, lo que ha cambiado la percepción que tiene de sí mismo. Decía: "Ya no me paro a pensar cómo me ha influido la escritura de mi prosa en la de los juegos. Me pregunto hasta qué punto todo lo que he aprendido escribiendo juegos me puede resultar instructivo para cualquier prosa que escriba luego".

Con la excitación que causaron las primeras películas de los hermanos Lumière, el cine nos llevó a preguntarnos qué se podía ver; ahora los videojuegos, que te permiten sentir cómo es poder hacer cosas imposibles, nos hacen preguntarnos qué se puede hacer. La labor de los creadores de juegos, y la de la gente que escribe sobre ellos, es bucear con una nueva mirada en los mundos virtuales, allí donde esas posibilidades nos iluminan a la vez que nos confunden".

Como tal vez hayan notado los lectores de esta columna, me fascina *Second Life.* En el mundo real no falta gente que comparta mi interés, entre ellos músicos como Suzanne Vega, Duran Duran, el escritor de *best-sellers* Chris Anderson y empresas como Warner Brothers, Reebok e IBM. El vicepresidente responsable de tecnología de IBM, Irving Wladawsky-Berger, me contó que el veía a los mundos virtuales como *Second Life* como "la próxima generación de internet". Otros, entre ellos un par de creadores de mi sitio web favorito *The Register* —que ellos llaman la 'Tristiciudad' de *Second Life*—, disienten con cierta vehemencia. Hablé con Philip Rosedale, consejero delegado de Linden Lab y autor del sueño de *Second Life.* Le pregunté si se sentía reivindicado por el subidón de este mundo virtual, y me respondió: "¡Sí! Tengo que esforzarme para resistir la tentación y no decir 'Ya te lo dije'". Rosedale invirtió su dinero cuando muchos creían que su mundo nunca llegaría a ser gran cosa. "Nadie creía en esto", resume.

En los juegos puedes hacer cualquier cosa; ningún desafío es excesivo. Como ocurre con los quejicas de los foros, sentimos que nos estamos poniendo en peligro sin cambiarnos. De la misma manera, los videojuegos amplían la noción de lo que resulta posible, pero la facilidad con la que revelan sus secretos no nos da la fuerza que necesitamos para hacer que esas posibilidades se conviertan en algo real. La gente que hace los juegos son los que sudan para que nosotros podamos jugar. Hace un tiempo me contaba Steve Russell, creador de Spacewar, que él no juega con juegos porque la verdad es que disfruta más haciéndolos. Para él, el esfuerzo por dar a luz algo nuevo era una recompensa en sí mismo. Me dijo. "Son aquellos que hacen los juegos los que más se divierten con ellos".

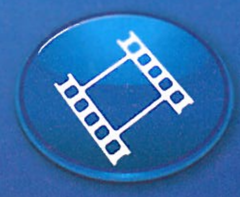
Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net





¿Estás cansado de que siempre te ofrezcan lo mismo?





Nosotros sabemos lo que estás buscando



Alquiler y venta de pelis

Snacks

Además, en canal ocio

¡Te compramos! tus pelis y videojuegos



Especialistas en el mundo del videojuego

Venta de consolas y periféricos

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses



Acércate a nuestra tienda franquiciada Canal Ocio



Te los compramos todos, al contado



Además, compra a bajo precio productos Preciok



Para localizar tu tienda franquiciada canal ocio más cercana sólo tienes que entrar en canalocio.es y pulsar el botón localizador



Si quieres obtener más información de nuestra franquicia entra en franquiciacanalocio.es

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

REGRESO A NINTENDO

POR MR BIFFO

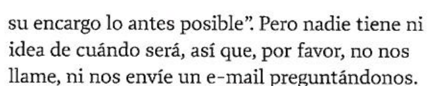
Querido idiota optimista:
Debido a la escasez de consolas Nintendo Wii en Europa, lamentamos informarle de que no vamos a poder suministrarle en el lanzamiento la Nintendo Wii que usted encargó. Como distribuidores oficiales de productos Nintendo se nos ha garantizado que tendremos más existencias antes de Navidad, pero Nintendo nos ha informado, lo mismo que a todas las demás tiendas oficiales de Nintendo, de que la consola no estará disponible sin restricciones hasta el año que viene".

Es un poco como llamar a tu perro para que cene, cuando aún no has abierto su lata de comida. En realidad, es como llamar a tu perro para cenar, mostrar una foto de otros perros que sí están cenando, y coserle la boca. Y meterle por el trasero la lata, la foto y el costurero.

"Todos los encargos realizados serán atendidos en el orden en que se hicieron. Satisfaremos su encargo lo antes posible". Pero nadie tiene ni idea de cuándo será, así que, por favor, no nos llame, ni nos envíe un e-mail preguntándonos.

"Si no desea mantener su encargo, por favor, acceda a su cuenta *online* y elimine el producto de su lista de pedidos. Pase unas maravillosas Navidades, y pruebe y disfrute la Xbox 360 que tal vez compre en lugar de esta consola".

> "No hay ninguna excusa para lanzar al mercado una consola a ese precio. Es tan estúpido como cuando salió la 3DO"



Bien. Otra vez como siempre. Un año más se estropea el lanzamiento de una consola por la escasez de producto. Y no es culpa de las tiendas. Estoy seguro de que, cuando Nintendo les dio la noticia literalmente se rasgaron las vestiduras de frustración, lo mismo que yo cuando recibí este correo electrónico. Demonios, yo no me quedé en las vestiduras. Cuando acabé de leer el mensaje, me estaba arrancando la piel y los testículos a tiras.

Aunque, de alguna forma, me lo esperaba, ingenuamente confiaba en que quizás esta vez harían los deberes y habría suficientes videoconsolas como para satisfacer la demanda.

Cuando el lanzamiento de la Xbox 360 hace un año, otra cibertienda me dejó tirado (porque Microsoft la había dejado tirada). Acabé tragándome mi orgullo y mi sentido de la responsabilidad fiscal (más tarde, cuando recibí mi estadillo bancario, también me tomé varios frascos de sedantes), y escogí el camino de eBay.

Para cuando leas esto, la Wii ya llevará a la venta unas semanas, todo el mundo habrá probado la escasez de consolas, y tal vez la sociedad habrá implosionado en un estallido de indignación en el que hordas de consumidores furibundos habrán prendido fuego a efigies de Miyamoto. O quizá hayan logrado —y sería una primicia mundial— un lanzamiento de consola en el que todo el mundo obtenga lo que quería.

¿Por qué pasa igual siempre? Tienen un montón de tiempo para preparar estos lanzamientos comerciales y siempre, siempre, hay escasez de unidades. Estoy empezando a pensar que de verdad lo hacen adrede. Quizá es un problema de puntos de vista; mejor que los medios digan que el producto está agotado porque todos la quieren a que digan que hay exceso de stock.

Antes nunca me importaban estas cosas, cuando podía conseguir consolas gratis (me atrevo a decir que ahora podría, si no fuera tan torpe en lo de conseguir cosas; sé de varios periodistas de juegos "jubilados", que ni siquiera tienen una columna mensual sobre el tema ni nada, que siguen recibiendo prebendas años después de retirarse de la industria). Pero ahora, como consumidor, me desespera no poder jugar con las consolas cuando llegan al mercado. No sin pagar cantidades absurdas de dinero.

Supongo que en cuanto ponga mis manos sobre una Wii me olvidaré de todos los retrasos. Los recuerdos de mi azarosa búsqueda de una 360 se evaporaron cuando puse *Call of Duty 2*.

Las cosas han sido un poco distintas ahora. La inicial escasez de Xbox 360 se alargó hasta la primavera, pero Microsoft tenía el monopolio de la próxima generación. Puede que Nintendo quiera dirigirse a un público distinto al de Sony y Microsoft, pero los medios de comunicación tecnófilos no lo ven así. La PS3 va a aparecer—seguramente— hacia marzo, y Nintendo necesita que su consola esté para entonces consolidada.

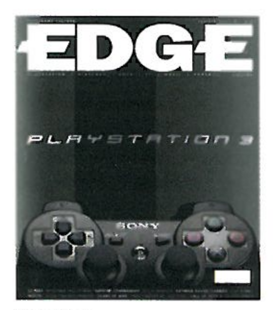
Digo todo esto con cariño, claro. Soy tendencioso, y no me importa que se sepa. Quiero que Nintendo deje a la PS3 por los suelos. El enfoque de consola de próxima generación de Sony, arrogante y mal concebido —y su precio—, me ha cabreado de verdad, porque sé que Sony sabe que la gente va a pagar por la PS3 por muy cara que sea. Se trata de explotación, pura y dura. No hay ninguna excusa para lanzar al mercado una consola a ese precio. Es tan estúpido como cuando salió la 3DO, y quiero que Nintendo le atice bien al abusivo gesto de Sony.

Cualquier cosa que pueda comprometer las posibilidades de que Nintendo lo logre me pone de los nervios. Con un lapso de sólo tres meses entre un lanzamiento y el otro, existe un riesgo muy real de que la gente empiece a recibir e-mails como el mencionado antes, y que conteste diciendo: "Que te den. Cancelo el encargo de la Wii, y así ahorro para una PS3. Eso también es un gesto sensible a la inclinación, ¿verdad?".

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe sobre todo para la tele.



Fórum



Número 9

ONLINE OFFLINE
Extractos de foro de discusión de Edge Online

Tema: Una carta a Edge
¿Alguien de aquí ha escrito últimamente una carta a Edge? Hoy me he asombrado de pensar en lo obsoleto (físicamente) que parece hoy día la idea de escribir una carta a una revista. Quiero decir que, cuando yo era un jovencito y el bolígrafo era el rey, un leve ejercicio de muñeca o un largo ejercicio de queja epistolar hacían furor. Pero ahora, si quieres expresar tu punto de vista no tienes más que despachar un correo electrónico.
Zoom!

Yo sólo escribiría una carta a mano si fuera a recibir otra a cambio. Y garantizo que EDGE no se pone en esto a mi nivel.
regmcfly

En esta batalla que estamos viendo podemos definir dos bandos: Nintendo y el resto del mundo. Como es su costumbre, esta empresa se ha decantado por un cambio radical que ya inició con la DS y ha conseguido captar la atención del público con la Wii. Sus cualidades son indudables; pero el tiempo dirá si realmente es o no una revolución. No obstante, yo apuesto por el arriesgado (o no, según se mire) cambio de dirección de Nintendo.

Y toca hablar del "gran mercado". Podría llenar páginas enteras (como cualquiera que se precie al tema) escribiendo sobre comparaciones entre 360 y PS3, o qué es lo que Windows Vista y nVidia nos pueden decir sobre cómo zurzir los agujeros de nuestros maltrechos bolsillos; pero, sinceramente, creo que todo esto es una huida hacia adelante. Microsoft ha aprendido de la difunta Xbox sacando su último producto con bastante antelación a los demás y con un precio de salida aceptable, pero ha quedado patente –sobre todo en los últimos meses– que la sombra de Sony es exageradamente alargada y que los de Redmond no lo acaban de ver claro. Y es que, le pese a quien le pese, Playstation ya es más que un nombre, y por ello muchísima gente no tendrá reparos a la hora de desembolsar 600€, y tampoco creo que se acuerde de las meteduras de pata de Sony. Puedo empezar por el mazazo a Europa, pero esto simplemente ha sido el colofón de varios retrasos a escala mundial; es el precio que se paga por imponer el formato. ¿Nadie se acuerda del Betamax, Minidisc o el reciente UMD vídeo? Aunque es evidente que la tecnología va a pasos agigantados, los últimos avances siempre se han introducido con calzador en las consolas (los módems de Dreamcast y Saturn fueron un fracaso, por ejemplo), y, a pesar de que un aparato multimedia queda muy bonito en casa, no olvidemos el propósito principal de estas máquinas: los juegos. Veo las puyas entre compañías por los 1080p como una riña de ricos, cuando aquí la HDTV sigue teniendo una cobertura irregular y la única forma de rentabilizar una pantalla carísima que quedará desfasada en poco tiempo será adquiriendo, de momento en España, una Xbox 360. El HD-DVD es una oferta interesante; puede servir para un futuro, y en este aspecto aplaudo a Microsoft (pocas veces lo haré, lo juro) por no imponer su ley; un juego no tiene por qué ser mejor si ocupa 25GB en un solo disco.

"Las cualidades de la Wii son indudables, pero el tiempo dirá si es o no una revolución. Yo apuesto por el arriesgado cambio de dirección de Nintendo"

Por último, el mercado de PC, aunque bastante abastecido de títulos, está sufriendo un retraso debido a la 'next-gen', y la gente se está echando a temblar al ver "abominaciones" como *Crysis*. La exclusividad de DirectX 10 se veía venir, y el DX9.L ha sido un sueño. De nuevo, empezamos con las prisas y con la nueva gama de la serie 8 de nVidia llamando a la puerta, sin olvidar su chipset nForce 6 para conectar 3 tarjetas en SLI. Las compañías de micros ya están con un ojo puesto en la carrera 'multi core'; cuantos más, mejor. Ya hay que pedir un préstamo no para el ordenador, sino para actualizarlo si nos queremos atrever a tocar un *Crysis* o un *Alan Wake*. Eso sin hablar de los sprint finales de la fabricación de GPU's; para cuando Ati enseñe su R600, la Geforce 8900 habrá irrumpido en el mercado.

¿Dónde guardé la Game Gear?
Manuel Herrera

Nos encanta esta carta, algo larga y para algunos compleja pero que demuestra que se puede ser fan de los

¡Gana este multimedia Best Buy!



Escríbenos sobre algún aspecto destacado de los videojuegos. El próximo mes seleccionaremos una carta de entre todas las publicadas; será la ganadora de este reproductor multimedia de Best Buy que incluye varios juegos y disco duro de 20 gigas, además de la posibilidad de ver tus fotos y vídeos favoritos.
El ganador de este mes ha sido Manuel Herrera.



videojuegos sin centrarse tanto en un sólo tema como para olvidar los problemas de los PCs con sus eternas actualizaciones, una de las causas evidentes del éxito de las consolas.
Manuel se lleva el reproductor multimedia de Best Buy de este mes.

Todo el mundo machaca a los *beat'em ups*. Una pena, pero es así. Ya parece no haber sitio para series clásicas como *Dynasty Warriors* o nuevas aportaciones como *Ninety-Nine Nights* o *God Hand*. Ahora se buscan argumentos elaborados y una enorme variedad de situaciones, etc. Pero ¿quien no recuerda las horas y horas que hemos derrochado jugando a *Street of Rage, Final Fight, Double Dragon*...? Ahora ha pasado el tiempo y estos juegos no tienen cabida. Claro que existen abortos del tipo *Final Fight: Streetwise* o *Breakdown*, pero otros juegos como *Urban Reign* cogen la esencia de las 2D y la llevan a las 3D.


Los defensores de la Xbox 360 han respondido al artículo de PS3 aparecido en el número 9 de la revista y han saturado la redacción.

un mundo ficticio, lo importante es saciar los instintos más primarios.

Ahora estoy deseando que salga *God Hand*, que pinta excelente, a ver si hay suerte y llega en castellano y a 60Hz, que es como hay que disfrutar estos juegos. Con todo esto no quiero decir que sólo juegue a *shmups*. Últimamente he comprado *The Legend of Zelda: Twilight Princess* para GameCube, *Suikoden V* y *Gears of War*, sólo pido un poco de respeto hacia un género casi tan antiguo como los videojuegos.

"El triunfalismo del articulista sobre PS3 a cosa de 360 me recuerda a los "expertos" que auguraban el final de DS cuando llegó PSP"

Hace unos días encontré de segunda mano *Ninety-Nine Nights* y decidí comprarlo. Soy fan declarado de los juegos de Koei . Llegué a mi casa y me lié a jugar. Cuando quise darme cuenta habían pasado 2 horas que se me pasaron como 2 segundos. Si se supone que la parte de Imphy es la mala, la del resto ni me lo imagino.

Estos juegos se critican por su "poca variedad de situaciones", pero es que si las tuvieran no sería lo mismo. Simplemente se trata de coger a un personaje y luchar contra un ejército. Da igual que sea en China, Japón, Nueva York o en



José Pardeiro defiende los shmup y tiene ganas de que llegue *God Hand* traducido y a 60Hz.

Y, de paso, defiendo a Mr Biffo. Aunque a veces no esté de acuerdo con él, adoro su forma de expresarse. Su columna y la de Jeff Minter son las primeras que leo cuando compro EDGE.
José Pardeiro

Sin duda, lo mejor que tiene la situación actual de competencia entre consolas y desarrolladores de videojuegos es la cantidad y variedad de títulos que podemos disfrutar. Hay juegos para casi cada tipo de jugador. Por eso, los que critican algunas categorías, simplemente que no jueguen a ellas pero que dejen a los que quieran hacerlo. Por otro lado, nos alegra mucho que las opiniones tan provocadoras de Mr. Biffo te gusten. Son especialmente escandalosas para provocar una reacción en el lector.

Somos usuarios de la consola Ps2, y venimos a pedir colaboración. Como se habrán enterado, el juego *Okami*, que estará disponible en febrero, no tendrá el idioma español entre los seleccionables; por este motivo nos



Tema: ¿Es un fracaso el lanzamiento de la Atari Jaguar?
Vale, hace un tiempo que salió, pero parece que las ventas van un poco lentas. El fracaso de Atari a la hora de fabricar suficientes unidades para satisfacer la demanda podría ayudar a explicarlo.
erekose200

Yo culpo a Trip Hawkins por comercializar la estelar 3DO, Está claro que tuvo un gran impacto en el éxito de la Jag.
Speedhak

No entiendo cómo puede fracasar cuando cuenta con un acuerdo de distribución exclusiva con... eh... Rumblelows.
Hulka T

¿Alguien piensa que vale la pena comprarse una tele de definición normal para jugar con la Jaguar?
Otoko

Por supuesto, y de nada menos que 14". Asegúrate de apostar por el mejor puerto RF coaxial que puedas permitirte, porque no querrás perderte ni una gota de todo ese nivel de detalle...
Ali

¿Qué pasó con la 3DO? Todavía recuerdo que la vi en Edge yendo en tren y me quedé alucinado por aquellas plumas desplumadas. Bastardos. Todo el mundo me señalaba y se reía de mí y quedé profundamente traumatizado por aquello.
hunk

¿Por qué estáis hablando todos de la Jag en tiempo pasado?
Childintime

Porque cuando el tiempo entre en un bucle sobre sí mismo, la Jaguar será el futuro.
yxnomei

Demonios, la continuidad espacio-temporal es curva, y la Jaguar es más futurista de lo que podamos soñar en nuestros delirios más visionarios.
Lary Gunn

Recta. Curva. Como sea. Tengo en mi dormitorio una lente como la de Ben Affleck en la película *Paycheck* de John Woo. Su apertura es tan grande que puedo ver toda la curva del universo e incluso cómo se gira sobre sí misma. Creedme si os digo que el CD-i es el verdadero futuro de la tecnología.
darthjim

hemos movido en señal de protesta, llevando a cabo una recogida de firmas y una página web, como plataforma, como símbolo de nuestra queja.

www.okami-spain.ya.st/
www.petitiononline.com/ayqmexd/petition.html

Y desde la misma misiva queremos pedir la colaboración a nuestros esfuerzos para que nos traigan el juego en español como debería ser. Con este esfuerzo llegaríamos a poder cambiar la decisión de Capcom y la distribuidora, y merecernos disfrutar el juego como debería ser.
Luís Díaz

En EDGE siempre nos haremos eco de este tipo de iniciativas para apoyar a los jugadores en sus reivindicaciones ante las distribuidoras, como ya hicimos con el Metal Gear Solid 3: Subsistence, que finalmente apareció en nuestro país.

Enhorabuena por la revista, creo que es la mejor, actualmente, que hay en España sobre videojuegos, sobre todo en los reportajes técnicos y las entrevistas. Pero aún no me he recuperado de la sorpresa de leer en el número anterior el artículo sobre PS3 y las alusiones a Xbox360. La califica de "cacharro", "venir de videojuegolandia" y demás lindezas, todas ellas despreciativas y parciales. Me parecen más propias de un foro de internautas de los de "mi videoconsola es la mejor" que la de un artículo serio. Creo que un análisis profesional debe ser imparcial y objetivo, como, por ejemplo, el siguiente, que compara Wii con PS3. No dudo de las nuevas bondades de PS3 en absoluto, pero ese hincapié en la elegancia de la consola, o la posibilidad de comenzar una peli en el salón y terminarla en el cuarto de baño con tu PSP en el punto exacto en que la dejaste, o la interfaz, o las miniaturas en movimiento... a lo mejor son mega importantes, pero yo utilizo la videoconsola para jugar. El triunfalismo del articulista sobre PS3 a costa de 360 me recuerda tanto a los prognósticos de los "expertos" que auguraban el final de DS cuando llegó PSP... Y luego va y justifica el elevado precio diciendo que hace 20 años valía más un Commodore... y ni te cuento lo que valía una TV. Por favor, imparcialidad y rigurosidad en vuestras opiniones,

Sigue ›

que si no van a pensar los lectores de EDGE, que sí hay plataformas "preferidas".
Fausto Vílchez

Que la versión de EDGE que hacemos para nuestro país es básicamente una taducción de la prestigiosa edición británica nunca lo hemos ocultado. Incluimos nuevos contenidos como las entrevistas realizadas a los directivos de Sony, Nintendo y Xbox en nuestro país y también a los máximos representantes de las distribuidoras. Todo esto lo decimos no para justificarnos, sino para que, quien lo desee, compruebe que el artículo es una traducción lo más literal posible del publicado en Gran Bretaña. Es cierto que el humor inglés puede jugar malas pasadas en una traducción, ya que es imposible trasladarlo a nuestro idioma sin que parezcan afirmaciones serias.

En todo caso, la versión original de EDGE, la que se edita en UK desde hace 172 números, no tiene que demostrar su imparcialidad, lo es por definición desde el inicio, pese a las críticas de los fabricantes de juegos y consolas, como demuestran en cada número las críticas notas que se ponen en los juegos, algo que ninguna otra revista hace, ni siquiera la mayoría de las webs. Otro ejemplo válido es las ocasiones en que se ha criticado la labor de Sony y también que EDGE ha sido de las pocas publicaciones en hacerse eco del nuevo destino del Sr. Kutaragy. Si en alguna parte nos hemos pasado, lo sentimos.



Tema: La Wii debería tener mucho cuidado...

Todos lo que han de comprobar los propietarios de una Wii en www.wiihaveaproblem.com.
superflyninja

Hay quien ha matado a su gato.
Spence

Estoy convencido que Sony diseñó el Sixaxis lo más ligero posible para prevenir el riesgo de daños colaterales por andar sacudiéndolo.
Joe

Creo que por 300 euros podían haber incluido al menos un brazalete metálico que no se escurriera. Y si lo hubieran hecho demandaría a Nintendo por aprisionarme la mano.
Spence

Comienza la discusión para demostrar que la gente se lo ha buscado, y que deberían jugar del mismo modo que siempre.
Windy

¿Es que no podríais ser más imparciales?, yo tengo 3 Xbox 360 y no sabéis las horas de diversion que nos supone a mí y a mis amigos jugar "to fumaos" al *Gears of War* 3 contra 3 en interconexión... este juego es como va a ser el *Resistance* para la Ps3, cada uno con lo suyo... me parece que si PSX y PS2 han triunfado en España ha sido en parte gracias a la piratería, y eso no dice mucho a favor de una máquina... reconoced al menos que Microsoft ha sabido hacer bien las cosas desde la Xbox original. No me gustaría ver como vosotros, los editores de EDGE en España, hacéis esto, porque yo me quiero comprar la PS3, cuando baje de precio, pero a vosotros, ¿acaso os paga Sony?

Pues entonces, ¿Cuál es el motivo por el que alabáis tanto a su máquina y, sobre todo, desprestigiáis a la competencia directa?
Pienso que es buena la competitividad.

La competencia es siempre la mejor situación para que todos mejoren y que el usuario salga ganando; el resto de la respuesta la tienes en la carta anterior.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid





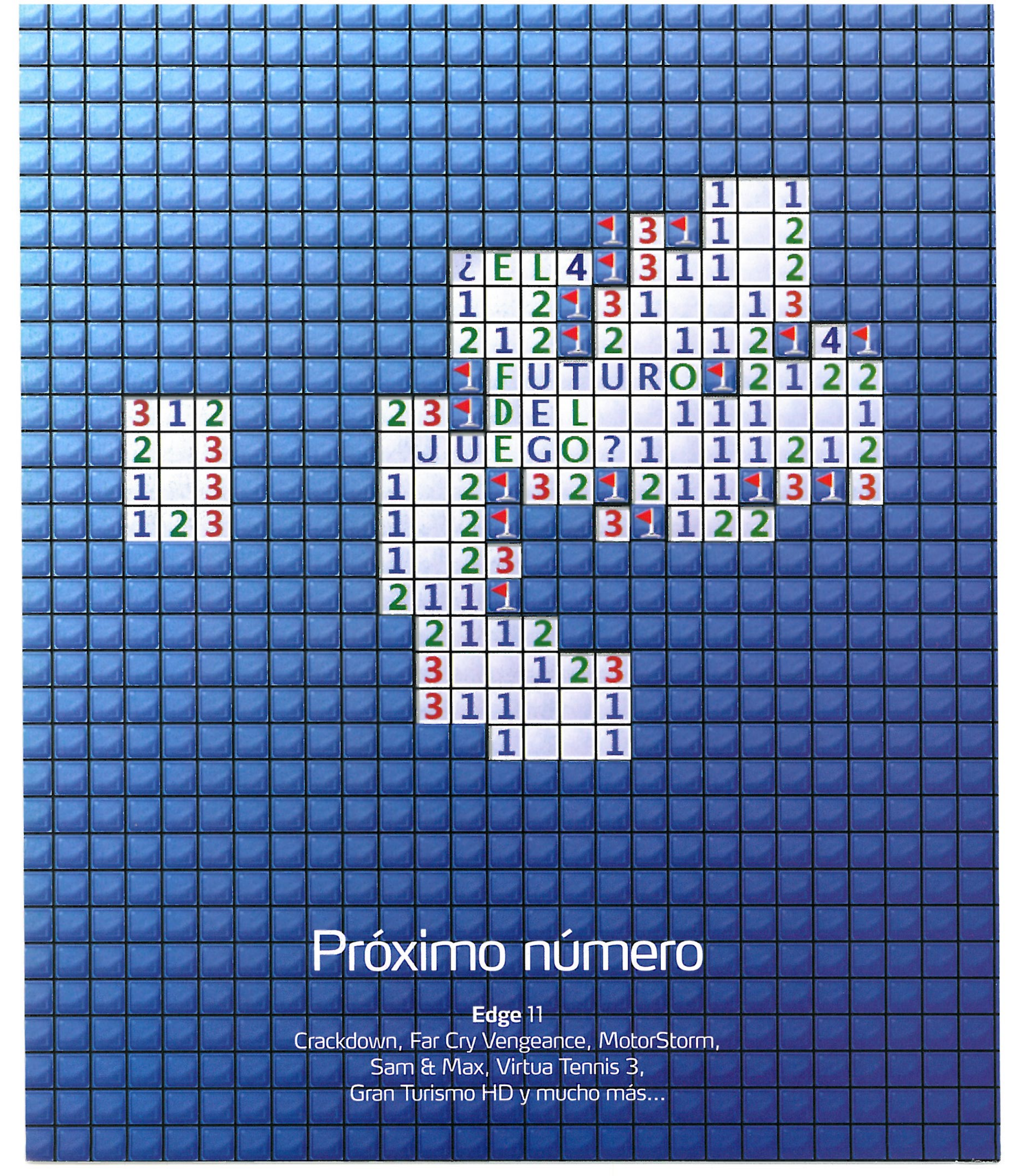








El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Próximo número

Edge 11
Crackdown, Far Cry Vengeance, MotorStorm,
Sam & Max, Virtua Tennis 3,
Gran Turismo HD y mucho más...

PERDIDOS™





En exclusiva en tu móvil Vodafone live!

Descárgatelo entrando en el Menú:

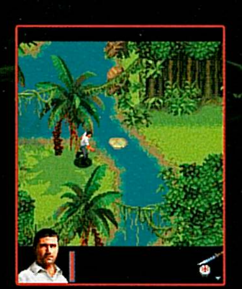
Vodafone live! > Videojuegos

o enviando JUE PERDIDOS al 521

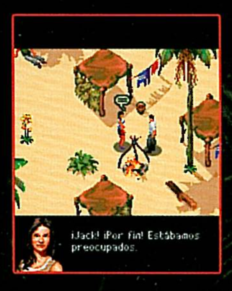
NOKIA N70











Mas juegos en



Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio de navegación: 50 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live.